

BAB II

DASAR PENCIPTAAN KARYA

A. Tema Penciptaan

Dalam merancang sebuah karya busana langkah yang harus dilakukan adalah menentukan keseluruhan tema. Tema tersebut akan sangat berpengaruh terhadap bentuk, siluet, dan warna dari busana yang akan diciptakan. Tema untuk sebuah karya busana dapat diambil dari berbagai hal dan berbagai aspek kehidupan, yaitu berupa: objek alam, benda hidup, benda mati, atau peristiwa-peristiwa penting yang tengah terjadi dengan maksud dan tujuan tertentu.

Penciptaan tema merupakan hal terpenting dalam menciptakan sebuah karya, karena tema akan sangat mempengaruhi bentuk, siluet, warna, dan busana yang diciptakan. Untuk dapat menciptakan sebuah tema pergelaran, maka perlu dilakukan sebuah pengkajian mengenai *trend fashion* yang sedang berlangsung pada tahun itu.

Menurut Kamus Istilah Pengetahuan Populer, tema adalah persoalan atau buah pikiran yang diuraikan dalam suatu karangan, isi dari suatu ciptaan. Tema dapat dijabarkan dalam beberapa aspek. Menurut Keraf, tema merupakan suatu amanat utama yang disampaikan oleh penulis melalui karangan. Menurut Ensiklopedi Sastra Indonesia, tema adalah gagasan ide pokok, atau pokok persoalan yang menjadi dasar cerita. Menurut Aminuddin (1987:91) tema ialah ide yang mendasari suatu cerita berperan juga sebagai pangkal tolak pengarang dalam memaparkan karya fiksi yang diciptakannya. Menurut Stanton dan Jenny, tema merupakan makna yang dikandung oleh sebuah cerita.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa tema adalah gagasan atau ide pokok yang mendasari suatu karya yang juga sebagai pangkal tolak pengarang dalam memaparkan suatu karya fiksi yang diciptakannya.

Fungsi sebuah tema yaitu memberi masukan bagi elemen struktural lain, seperti plot, tokoh, dan latar. Fungsi tema yang paling penting dalam karya sastra adalah menjadi elemen penyatu akhir keseluruhan cerita. Yang artinya, pengarang menciptakan dan membentuk plot, membawa tokoh menjadi hidup, baik secara ada maupun tidak, tersurat maupun tersirat, pada dasarnya merupakan perilaku yang dituntun oleh tema yang dipilih dan telah mengarahkannya.

Selain itu, tema juga berfungsi untuk melayani visi. Visi disini merupakan tanggapan total pengarang terhadap pengalaman hidup dan hubungannya dengan jagat raya. Pada sisi lain pembaca memperoleh kesempatan untuk melihat pengalaman hidup orang lain melalui kacamata pengarang. Adapun jenis tema berdasarkan pokok pembicaraannya menurut Shipley Sayuti (2000) yaitu :

1. Tema Jasmaniah (*Physical*) merupakan tema yang berkaitan dengan keadaan jasmani manusia. Tema jenis ini mempunyai fokus manusia sebagai molekul, zat, dan jasad. Misalnya tentang perasaan cinta, malu, dan lainnya.
2. Tema Organik (*Moral*) merupakan tema yang mencakup hal-hal yang berhubungan dengan moral manusia, yang wujudnya tentang hubungan antar manusia, antar pria dan wanita. Misalnya nasihat-nasihat, petuah pendapat.
3. Tema Sosial merupakan tema yang mencakup masalah sosial. hal-hal yang diluar masalah pribadi, dalam artian manusia sebagai makhluk sosial. Kehidupan bermasyarakat, yang merupakan tempat interaksi manusia dengan sesama dan dengan lingkungan alam, mengandung banyak permasalahan, konflik, dan lain-lain.
4. Tema Egoik merupakan tema yang menyangkut reaksi-reaksi pribadi manusia sebagai individu yang senantiasa menuntut pengakuan atas hak individualitasnya. Dalam kedudukannya sebagai makhluk individu, manusia pun mempunyai permasalahan dan konflik,

misalnya yang berwujud reaksi manusia terhadap masalah-masalah sosial yang dihadapinya.

5. Tema Ketuhanan merupakan tema yang berkaitan dengan kondisi dan situasi manusia sebagai makhluk ciptaan Tuhan.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa tema memiliki fungsi untuk menyatukan keseluruhan cerita, dimana sebuah karya akan menjadi satu kesatuan dengan adanya tema. Tema yang diterapkan dalam pergelaran busana ini termasuk kedalam tema sosial, dimana para desainer mencipta sebuah karya inovasi busana terbaru, yang mana bertujuan untuk menampilkan sebuah karya busana sehingga dapat menimbulkan persepsi manusia bahwa karya tersebut menggunakan teknologi yang canggih, namun karya busana tersebut merupakan hasil dari inovasi dan kreativitas yang diperoleh berdasarkan perhitungan yang tepat dan pemikiran mendalam sehingga menampilkan berbagai macam karya busana dengan tekstur dan detail yang beraneka ragam.

B. Trend

Dalam menciptakan sebuah desain busana tentunya tidak terlepas dari pengaruh trend yang sedang ataupun akan terjadi. Busana yang diciptakan dengan mengacu pada *trend* yang sedang atau akan terjadi akan membuat busana yang dirancang terlihat baru sehingga dapat menarik perhatian masyarakat. Menurut Sri Widarwati (2000:24) *trend* adalah kecenderungan akan suatu gaya tertentu atau lazim. Dalam hal ini *trend* juga merupakan suatu gambaran besar atau gerakan dalam pola pikir mode.

Dalam dunia *fashion* ditandai dengan perubahan-perubahan yang terjadi dalam kurun waktu tertentu. Perubahan yang mendasar pada mode merupakan bagian yang penting dan menyatu dengan masyarakat. *Trend fashion* Indonesia 2019/2020 kali ini mengangkat tema *Singularity* yang terkait perubahan zaman. Tema ini mengusung gambaran keadaan yang

mengindikasikan beragam pergeseran teknologi dan sikap-sikap yang menyertainya, dan gambaran masa depan yang masih diraba.

Dalam konsep *Singularity* tersebut terdapat unsur pertanyaan, kekhawatiran, optimisme, dan harapan akan apa yang terjadi di masa depan. *Trend* ini kemudian dituangkan kedalam empat tema sebagai berikut :

1. *Exuberant*

Exuberant merupakan sebuah karakter kemanusiaan yang dinamis dan cerdas serta menjadi spirit positif untuk menguasai *Singularity*. Karakter dasar dari tema ini adalah santai, ramah, sedikit *nerdy*, namun tetap *stylish* dan lucu. Kehidupan yang tidak terlepas dari teknologi digital merangkul rekonsiliasi budaya dalam musik, hiburan dan seni, yang divisualisasikan dengan grafis yang berwarna, *street art*, komik, dan kartun.

Exuberant terbagi menjadi 3 subtema yaitu :

a. *Posh Nerds*

Kutu buku berkelas (*Posh Nerds*) yaitu memakai gaya canggung dengan memadukan gaya *sporty* yang santai dengan gaya formal yang cenderung *feminin*. Perpaduan ini memberikan kesan aneh namun tetap *cute*. Siluet berbentuk *baggy* dan *friendly-shape*.

b. *Urban Caricature*

Karikatur metropolitan (*Urban Caricature*) mengambil seni urban dan *pop-punk* yang kental. *Street graphic* dan parodi karikatur yang diterapkan pada bentukan, baik motif maupun siluet ini, menciptakan kesan *quirky*, *snob*, dan aktif.

c. *New Age Zen*

Zen generasi baru (*New Age Zen*) merupakan bentuk tradisional Asia yang dipadu dengan minimalis kontemporer memberi kesan tenang dan *modern*. Dibandingkan kedua subtema

sebelumnya yang memakai warna-warna terang, subtema ini memakai *deep colorful*.

2. *Neo Medieval*

Neo Medieval merupakan pola pikir yang menjadikan kemajuan teknologi sebagai sebuah paradoks dalam konsep *singularity*. Globalisasi mengakibatkan sebuah *trend* yang menyerupai masa abad pertengahan. Meski bernapas abad pertengahan, namun sangat futuristik dan terlihat berlatar belakang teknologi tinggi yang membuat kita membebaskan imajinasi dan kreativitas untuk menghidupkan gaya historis-futuristik.

Neo Medieval terbagi menjadi 3 subtema yaitu :

a. *The Futurist*

Para futuris (*The Futurist*) memakai gaya elegan-elegan yang kental dengan penggunaan teknologi terkini pada teknik potongannya maupun materialnya sehingga berkesan *clean, sleek*, dan kontemporer.

b. *Armoury*

Pertahanan (*Armoury*) memiliki gaya paling maskulin yang berkesan kolosal dan *combatant*. Siluetnya pun struktural dan tegas sehingga mengesankan keberanian para pasukan di garis pertahanan depan.

c. *Dystopian Fortress*

Benteng kegelapan (*Dystopian Fortress*) yaitu menggambarkan sisi kegelapan dari kehidupan antargalaksi. Kesan *rusty* dan lusuh dari para peziarah dan *survivor* yang bertempat pada benteng kerajaan tersebut diinterpretasikan lewat penggunaan teknik *drapery* dan kesan *unfinished*.

3. *Svarga*

Svarga memiliki sisi kemanusiaan dari AI, yaitu sebagai jembatan dari berbagai perbedaan tampilan yang ada untuk menjadi satu harmoni. Dari keterbukaan pemikiran masyarakat masa kinilah

tercipta multikulturasi. Tabrak corak, etnik, dan kriya tercampur di dalam satu koleksi dengan tetap memperhatikan keseimbangan satu dan yang lainnya sehingga menjadi satu karya seni.

Svarga terbagi menjadi 3 subtema yaitu :

a. *Couture Boho*

Adi bohemia (*Couture Boho*) yaitu mencampurkan elemen kultural yang mewah dan eksklusif, kaya akan detail, serta bergaya *burgeoise* yang elegan. Subtema ini mengusung kekayaan tradisional yang dibuat dengan keahlian yang tinggi.

b. *Upskill Craft*

Kriya berkelas (*Upskill Craft*) merupakan sebuah peningkatan nilai dari hasil kriya yang dibuat menjadi seni kontemporer. Subtema ini lebih berkesan *indigenous*, *down to earth*, *soft*, dan *eclectic*. Teknik kriya dan tenun banyak dipakai untuk lebih memberi kesan yang membumi.

c. *Festive-Fiesta*

Pesta kegembiraan (*Festive-Fiesta*) merupakan bentuk perayaan atas bersatunya umat manusia *Pattern-blocking* dengan motif multibudaya yang eksentrik dan eksotis dipadu ke dalam sebuah *basic shape pieces* untuk menghasilkan gaya boho yang lebih kontemporer.

4. *Cortex*

Cortex merupakan paradoks kecerdasan buatan di era evolusi digital di mana digitalisasi membaaur di seluruh lingkup hidup manusia. AI digambarkan sebagai neokorteks eksternal bagi umat manusia yang membantu proses riset desain dan seringkali berujung pada inovasi material. Inovasi material bantuan teknologi tersebut mewarnai koleksi dari tema ini. Bentuk abstrak terstruktur, tidak terduga dan fleksibel dinamis baik dalam tekstur maupun siluetnya.

“Berpikir tenang dengan kepala dingin”, istilah itulah yang menjadi konsep pemilihan warna untuk tema ini. Palet warna *Cortex*

banyak menampilkan warna dingin dan pucat dalam nuansa pastel. Dengan begitu garis desain *Cortex* yang cenderung rumit menjadi kelihatan tenang.

Cortex terbagi menjadi 3 subtema yaitu :

a. *Fractaluscious*

Keindahan fraktal (*Fractaluscious*) merupakan bentukan tak terduga muncul dinamis dan berkesan seperti organisme yang tumbuh dan bergerak. Bentukan ini berperan besar sebagai detail maupun aksen.

b. *Lucid*

Di era digitalisasi ini manusia dihadapkan pada berbagai permasalahan baru setiap harinya. Dibutuhkan solusi nyata untuk memudahkan kehidupan. *Lucid* lebih bermain pada kesan *translucent* dan tembus pandang pada material yang dipakai sehingga lebih mengesankan *minimalis, sleek, vivid* dan *clean*. Bentukan busana pada subtema ini adalah longgar dan memanjang. Untuk mendapatkan kesan bersih, minimalis, dan keren, menggunakan bahan tembus pandang, *frosted plastic*, maupun bahan imitasi lainnya. Untuk menambahkan tekstur, bahan *sheersucker* dan *twill* dapat digunakan. Kecanggihan AI dituangkan ke dalam material hasil dari teknologi tinggi dan memiliki efek seakan tembus cahaya, berkilau dan transparan. Adapun hal unik pada subtema ini yaitu unsur-unsur sederhana dan terbatas diaplikasikan untuk mendapatkan efek-efek yang terbaik. Tampilan ini dapat memberikan kesan pribadi yang bersemangat dengan pandangan optimis kedepan. Desain bergaya futuristik muncul seperti merayakan kecanggihan AI dengan berbagai elemen yang menunjukkan kemutakhiran teknologi dan pandangan futuristik. Warna-warna yang digunakan dalam subtema ini adalah abu-abu, biru, krem, dan hijau.

c. *Glitch*

Seni malfungsi (*Glitch*) lebih menekankan pada tekstur ataupun motif ombre maupun nyaris abstrak dengan *noise* dan *grainy* yang memberi kesan tidak beraturan dan bengkok.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa *trend* adalah kecenderungan akan suatu gaya busana tertentu dan perubahan yang mendasar pada mode merupakan bagian yang penting dan menyatu dengan masyarakat. *Trend* yang terjadi pada tahun 2019/2020 ini mengacu pada gambaran keadaan yang mengindikasikan beragam pergeseran teknologi dan sikap-sikap yang menyertainya, dan harapan akan apayang terjadi di masa depan. Dari *trend* tersebut, penyusun mendapatkan tema *Cortex* dengan sub tema *lucid* dan menggunakan sumber ide Sumur Gumuling Taman Sari yang diterapkan pada bagian outer berbentuk seperti susunan tangga dan kerah *turtle* yang menggambarkan lubang sumur gumuling.

C. Sumber Ide

1. Pengertian Sumber Ide

Sumber ide adalah sesuatu yang dapat merangsang lahirnya suatu kreasi (Widjiningsih, 1982), sedangkan menurut Sri Widarwati (2000:58) sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan desain ide baru. Dalam menciptakan suatu desain busana yang baru. Pengambilan ide dalam embuatan suatu desain harus jelas terlihat, orang akan dengan mudah mengenali sumber ide hanya dengan melihat busana yang dibuat. Sumber ide dapat diambil dari benda-benda yang ada di sekeliling kita dan peristiwa-peristiwa yang terjadi untuk menciptakan busana.

Berdasarkan pengertian tersebut sumber ide merupakan segala sesuatu yang ada di lingkungan sekitar yang bisa menimbulkan inspirasi bagi seseorang serta dapat dijadikan untuk menciptakan desain baru yang kreatif dan inovatif. Namun, sumber ide tidak selalu

diambil secara keseluruhan, akan tetapi dapat diambil pada bagian-bagian tertentu yang dianggap menarik dan menjadiciri khas dari sumber ide yang diambil.

2. Penggolongan Sumber Ide

Menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy (1982) yang dikutip oleh Sri Widarwati (2000), secara garis besar dapat dikelompokkan menjadi tiga, yaitu :

- a. Sumber ide dari penduduk dunia, atau pakaian daerah-daerah di Indonesi seperti Kebaya Jawa, Kimono Jepang, dan lain-lain.
- b. Sumber ide dari benda-benda alam, seperti bentuk dan warna dari bentuk tumbuh-tumbuhan, binatang, gelombang laut, bentuk awan dan bentuk-bentuk geometris.
- c. Sumber ide dari peristiwa-peristiwa nasional maupun internasional, misalnya pakaian olah raga dari peristiwa PON, *SEA Games*, *Asian Games*, *Olimpic Games*, dari pakaian upacara 17 Agustus.

Pada penciptaan karya tidak harus mengambil secara keseluruhan dari sumber ide yang diambil, melainkan dapat mengambil bagian-bagian tertentu dari sumber ide yang dianggap menarik dan dapat dikembangkan menjadi suatu desain yang menarik.

Menurut Sri Widarwati (2000:59), adapun hal yang dapat dijadikan sebagai sumber ide antara lain :

- a. Ciri khusus dari sumber ide, misalnya kimono Jepang dimana ciri khususnya terletak pada lengan dan leher.
- b. Warna dari sumber ide, misalnya bunga matahari yang berwarna kuning.
- c. Bentuk atau siluet dari sumber ide, misalnya sayap burung merak.
- d. Tekstur dari sumber ide, misalnya pakaian wanita Bangkok bahannya terbuat dari sutera.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa cara pengambilan sumber ide dapat dengan cara mengambil bagian tertentu yang dianggap menjadi ciri khas/khusus dan menarik untuk dijadikan sumber ide.

3. Sumber Ide Sumur Gumuling Taman Sari

Sehubungan dengan tema dan *trend* yang diambil, karya tugas akhir busana pesta *cocktail* yang penulis ciptakan ini mengambil sumber ide sebuah tempat yang merupakan *heritage* Indonesia. Tempat / bangunan yang diambil adalah Sumur Gumuling Tamansari Yogyakarta.

Sumur Gumuling terletak di sebelah barat dari Pulo Kenanga, dari luar tampak sebagai menara bulat di tengah air. Bangunan ini berfungsi sebagai masjid dan hanya bisa dicapai melalui terowongan bawah air, atau disebut urung-urung. Terdapat dua buah lantai yang masing-masing memiliki ceruk di dinding yang berfungsi sebagai mihrab, tempat imam memimpin ibadah. Di pusat bangunan ini terdapat empat buah undakan yang bertemu di tengah. Dari pertemuan undakan ini terdapat lagi satu tangga menuju lantai dua. Di bawah pertemuan inilah terdapat kolam kecil yang dulu dipergunakan untuk berwudhu. Yang menarik pada bangunan ini adalah filosofi di balik desainnya. Yaitu terdapat satu pintu yang digunakan sebagai pintu masuk. Pintu masuk ini menunjukkan bahwa manusia yang terbuat dari tanah nantinya akan kembali ke tanah juga. Masjid kuno ini tidak membutuhkan pengeras suara, karena atapnya yang bulat dapat membuat suara imam tetap terdengar. Ada dua lantai pada bangunan masjid ini, yang mana bagian atasnya untuk jamaah laki-laki sedangkan yang bawah untuk jamaah perempuan. Hal yang unik lainnya adalah terdapat empat tangga yang mengarah ke sebuah pelataran kecil. Selain itu terdapat juga satu tangga yang mengarah ke bangunan lantai dua. Kelima tangga tersebut merupakan simbol dari rukun Islam. Tangga terakhir menyiratkan arti apabila kita mampu

maka kita bisa menunaikan rukun islam terakhir yaitu ibadah haji. Kelima tangga tersebut juga diartikan sebagai konsep spiritual Jawa, sedulur papat siji pancer. Pemilihan sumber ide Sumur Gumuling ini mempunyai harapan untuk pemakainya supaya selalu bersemangat untuk mencapai suatu tingkatan yang lebih sempurna.



Gambar 1. Sumur Gumuling Tamansari

<http://kabar-jogjakarta.blogspot.com/2016/01/sumur-gumuling-masjid-raja-kraton-jogja.html>

4. Pengembangan Sumber Ide

Sumber ide merupakan bagian dari konsep penciptaan suatu karya. Sebelum menciptakan suatu karya, seorang desainer harus menggali sumber ide untuk menghasilkan suatu desain busana yang terkonsep. Sumber ide tersebut kemudian dikembangkan menjadi desain yang bagus. Pengembangan bentuk dan perubahan sumber ide dapat dilakukan dalam berbagai teknik.

Menurut Dharsono Sony Kartika (2004) pengolahan bentuk sumber ide dapat dilakukan dalam berbagai teknik, seperti: pengolahan bentuk dengan teknik *disformasi*, *stilisasi*, *transformasi*, dan *distorsi*.

a. *Disformasi*

Disformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk obyek dengan cara menggambarkan sebagian saja yang lebih dianggap mewakili. Proses *disformasi* dapat dilakukan dengan cara mengurangi bagian-perbagian dari detail obyek sehingga menghasilkan desain yang semakin sederhana.

b. *Stilisasi*

Stilisasi merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayakan obyek dan atau benda yang digambar, yaitu dengan cara menggayakan di setiap kontur pada obyek atau benda tersebut. Proses *stilisasi* ini dapat dilakukan dengan menambahkan detail pada setiap perubahan sehingga semakin lama detailnya semakin rumit.

c. *Transformasi*

Transformasi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan memindahkan (*trans*) wujud atau figur dari obyek lain ke obyek yang digambar. Misalnya penggambaran tokoh manusia berkepala binatang atau pewayangan untuk menggaambarkan perpaduan sifat antara binatang dan manusia.

d. *Distorsi*

Distorsi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara menyangatkan wujud-wujud tertentu pada benda atau obyek yang digambar. Misalnya pada penggambaran sebuah topeng yaitu pada warna mata yang merah dan melotot untuk melebihkan bentuk karakter figur tokoh angkara murka pada sebuah topeng.

Berdasarkan beberapa teknik pengembangan sumber ide diatas dapat disimpulkan bahwa dalam pengambilan sumber ide tidak harus diaplikasikan atau di munculkan pada keseluruhan busana, tetapi

hanya dibagian-bagian tertentu saja terutama pada bagian yang akan dijadikan *point of interest* dari busana tersebut. Selain itu, dalam pengambilan sumber ide apabila akan dilakukan perubahan harus memperhatikan teknik pengembangan sumber ide sehingga tidak menghilangkan ciri khas ataupun keunikan dari sumber yang diambil. Dimana masing-masing dari pengembangan sumber ide memiliki ciri yang berbeda seperti yang telah dijelaskan.

D. Desain Busana

1. Pengertian

Desain menurut Widjningsih (1982:1) merupakan suatu rancangan gambar yang nantinya dilaksanakan dengan tujuan tertentu yang berupa susunan dari garis, bentuk, warna dan tekstur. Sedangkan menurut Sri Widarwati (2000:2) desain adalah suatu rancangan atau gambaran suatu objek atau benda yang dibuat berdasarkan susunan garis, bentuk, warna dan tekstur. Arifah A Riyanto (2003) berpendapat bahwa desain adalah rancangan sesuatu yang dapat diwujudkan pada benda nyata atau perilaku manusia, yang dapat dirasakan, dilihat, didengar, dan diraba.

Pembuatan suatu desain busana perlu memperhatikan penyusunan unsur dan prinsip desain. Dalam membuat desain diperlukan bahan-bahan yang sesuai dengan desain yang akan dibuat. Bahan-bahan tersebut yang dinamakan unsur-unsur desain. Agar desain yang dibuat menjadi menarik dan indah maka diperlukan cara penyusunan unsur-unsur tersebut. Cara penyusunannya inilah yang dinamakan prinsip-prinsip desain.

Menjadi seorang desainer yang baik tidak cukup hanya mengetahui unsur dan prinsip desain, tetapi juga harus mengetahui berbagai macam bagian-bagian busana dan pelengkap busana agar dapat memilih dan menerapkan kedalam busana dengan baik.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa desain merupakan rancangan atau gambaran yang dibuat berdasarkan garis, bentuk, warna, dan tekstur yang diciptakan oleh manusia sehingga dapat menghasilkan karya yang menarik serta dapat dirasakan, dilihat, dan diraba.

2. Unsur dan Prinsip Desain

Penciptaan suatu desain agar tampak indah memerlukan unsur dan prinsip desain. Desain merupakan hasil akhir dari sebuah proses pemikiran kreatif dan perhitungan yang dibuat berdasarkan susunan dari gabungan unsur dan prinsip desain. Berikut adalah unsur dan prinsip desain yang digunakan dalam membuat suatu desain, diantaranya :

a. Unsur-unsur Desain

Unsur-unsur desain adalah segala sesuatu yang dipergunakan untuk menyusun suatu rancangan. Unsur tersebut selalu ada dalam setiap desain dari dulu hingga sekarang, namun bentuk dan variasinya yang berubah-ubah sesuai dengan hal-hal yang disukai masyarakat ataupun *trend* yang sedang berkembang di masyarakat. Dalam bidang busana dapat dilihat dari perkembangan dan pergantian mode busana yang selalu berganti sehingga mengakibatkan munculnya *trend mode* dari tahun ke tahun (Sri Widarwati, 1993:7).

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa unsur desain adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyusun dan mewujudkan suatu rancangan desain, sehingga orang lain dapat membaca desain tersebut. Adapun unsur-unsur desain adalah :

1) Garis

Garis merupakan unsur paling tua yang digunakan untuk mengungkapkan emosi dan perasaan seseorang.

Sifat-sifat garis menurut Sri Widarwati (1993) adalah :

- a) Garis lurus mendatar (horizontal) memberi perasaan tenang, melebarkan, dan membedakan obyek.
- b) Garis lurus miring memberikan kesan lebih dinamis dan lincah.
- c) Garis miring mengarah vertikal memberi kesan melangsingkan.

2) Arah

Setiap unsur garis memiliki arah yang terbagi atas bagian-bagian tertentu misalnya mendatar (horizontal), tegak lurus (vertikal), miring ke kanan dan miring ke kiri (diagonal).

Arah dan garis yang digunakan dalam suatu desain busana akan memberikan kesan tertentu pada hasil rancangannya. Setiap garis mempunyai sifat-sifat tersendiri. Berikut adalah sifat dari garis sebagai berikut :

- a) Garis lurus mempunyai sifat kaku, kokoh, keras, tetapi dengan arah garis yang berbeda akan memberikan kesan yang berbeda pula.
 - (1) Garis tegak lurus memberikan kesan keluhuran dan merampingkan
 - (2) Garis tegak lurus mendatar (horizontal) memberikan kesan perasaan tenang, melebarkan, dan memendekkan obyek
 - (3) Garis lurus miring memberikan kesan lebih dinamis
 - (4) Garis miring mengarah horizontal memberikan kesan menggemukkan
 - (5) Garis miring vertikal memberikan kesan melangsingkan
- b) Garis lengkung mempunyai sifat memberi suasana riang, luwes, lembut, dan lebih feminin.

Arah garis yang akan digunakan dalam suatu desain busana akan memberi kesan tertentu pada hasil

rancangannya. Pada setiap benda yang ada di sekitar kita dapat diamati adanya arah tertentu, misalnya mendatar, tegak lurus, miring dan sebagainya. Hal ini sering dimanfaatkan dalam merancang busana dengan tujuan tertentu. Misalnya arah biasanya digunakan untuk mensiasati kekurangan dari seseorang dalam mengenakan busana. Pada bentuk tubuh kurus dianjurkan memakai unsur arah mendatar. Sedangkan untuk bentuk tubuh gemuk sebaiknya dihindari penggunaan dengan arah mendatar karena akan memberi kesan melebarkan, tetapi sebaiknya menggunakan unsur dengan arah vertikal agar terlihat lebih kurus.

Berdasarkan penjelasan di atas, arah merupakan sesuatu yang digunakan untuk mengubah sifat dari garis yang berupa arah mendatar, tegak lurus serta miring.

3) Bentuk

Unsur bentuk ada dua macam yaitu bentuk dua dimensi dan tiga dimensi. Bentuk dua dimensi adalah bentuk bidang datar yang dibatasi oleh garis. Sedangkan bentuk tiga dimensi adalah ruang yang bervolume yang dibatasi oleh permukaan.

Berdasarkan jenisnya bentuk terdiri dari bentuk naturalis atau bentuk organik, bentuk geometris, bentuk abstrak dan bentuk dekoratif. Bentuk naturalis adalah bentuk yang berasal dari bentuk-bentuk alam lainnya. Bentuk geometris adalah bentuk yang dapat diukur dengan alat ukur seperti penggaris dan meteran, dan mempunyai bentuk yang teratur. Bentuk abstrak merupakan bentuk yang tidak terikat pada bentuk apapun tetapi tetap mempertimbangkan prinsip-prinsip desain. Sedangkan bentuk dekoratif merupakan bentuk yang sudah dirubah dari bentuk asli melalui proses stilasi atau stilir yang masih ada ciri khas bentuk aslinya. Bentuk-bentuk ini dapat berupa ragam hias pada sulaman atau hiasan lainnya

yang mana bentuknya sudah tidak seperti bentuk sebenarnya. Bentuk ini lebih banyak dipakai untuk menghias bidang atau benda tertentu.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa bentuk merupakan bidang yang tersusun oleh adanya hubungan suatu garis. Bentuk dua dimensi dibatasi dengan garis, sedangkan bentuk tiga dimensi mempunyai volume yang dibatasi permukaan.

4) Ukuran

Garis dan bentuk mempunyai ukuran yang berbeda, sehingga panjang atau pendek dan besar atau kecilnya suatu bentuk menjadi berbeda. Selain itu, ukuran juga digunakan untuk menentukan panjang rok. Ada lima ukuran panjang rok antara lain :

- a) Mini: rok yang panjangnya 10-15 cm di atas lutut.
- b) Kini: rok yang panjangnya sampai lutut
- c) Midi: rok yang panjangnya 10-15 cm di bawah lutut
- d) Maxi: rok yang panjangnya sampai pergelangan kaki
- e) Longdress: gaun yang panjangnya sampai tumit ataupun lantai.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa ukuran merupakan sesuatu yang dapat menentukan panjang pendeknya, besar kecilnya bentuk yang dapat menghidupkan dan dapat juga menghasilkan ketidakserasian suatu desain.

5) Nilai Gelap Terang (*Value*)

Nilai gelap terang merupakan suatu sifat warna yang mengandung hitam atau putih. Sembilan tingkatan yang disusun oleh Munsell bertangga dari sifat gelap ke sifat terang. Untuk sifat gelap digunakan warna hitam dan untuk sifat terang digunakan warna putih. Diantara hitam dan putih terdapat tujuh tingkatan abu-abu, tingkatan kelima abu-abu

netral. Untuk warna-warna lain tingkatan kelima adalah warna asli.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa nilai gelap terang merupakan suatu sifat warna yang menunjukkan tingkatan warna yaitu dari warna gelap (mengandung warna hitam) sampai warna terang (mengandung warna putih). Sebuah benda dapat terlihat disebabkan oleh adanya cahaya, baik cahaya alam maupun cahaya buatan.

Penggunaan unsur nilai gelap terang yang bagus dan harmonis tergantung pada penempatan bidang yang baik. Nilai gelap terang sangat berpengaruh terhadap penciptaan suatu desain busana dan hasil akhir suatu desain busana pada saat diwujudkan menjadi busana jadi. Penerapan pada busana bisa dilakukan misalnya orang tersebut mempunyai badan kurus dan ingin memberi efek gemuk saat memakai busana, maka pilihlah busana yang berwarna terang. Begitu juga sebaliknya.



Gambar 2. Nilai Gelap Terang

<http://anaarisanti.blogspot.com/2010/12/unsur-unsur-desain-busana.html>

6) Warna

Warna memiliki daya tarik tersendiri, meskipun memiliki garis desain yang baik tetapi pemilihan warna yang tidak

tepat maka akan tampak tidak sesuai. Warna adalah hal yang pertama kali ditangkap oleh mata dan merupakan sumber kehidupan keduniwian yang memberikan rasa keindahan. Adanya unsur warna menjadikan benda dapat dilihat, dan melalui unsur warna orang dapat mengangkat suasana perasaan atau watak benda yang dirancangnya.

Dari pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa dalam pembuatan suatu desain busana, warna merupakan unsur desain yang paling penting untuk diperhatikan karena pemilihan warna sangat berpengaruh pada keindahan dan keharmonisan desain busana karena adanya pemantulan cahaya.

a) Jenis-jenis warna

Ada beberapa hal yang berhubungan dengan warna yang harus diketahui, antara lain:

(1) Warna Primer

Warna primer disebut juga dengan warna dasar atau warna pokok, karena warna ini tidak diperoleh dari pencampuran warna lain. Warna ini terdiri dari warna merah, kuning, biru, yang belum mengalami pencampuran warna.

(2) Warna Sekunder

Warna sekunder merupakan warna dari hasil pencampuran dari dua warna primer dengan takaran yang sama. Misalnya kuning dengan biru menjadi hijau, kuning dengan merah menjadi jingga dan merah dengan biru menjadi ungu.

(3) Warna Penghubung (Tersier)

Warna penghubung merupakan campuran dua warna sekunder dengan jumlah atau takaran yang sama.

(4) Warna Asli

Warna primer dan warna sekunder yang belum dicampur dengan hitam dan putih.

(5) Warna Panas dan Warna Dingin

Yang termasuk kedalam warna panas seperti merah, jingga, dan kuning. Sedangkan warna dingin seperti hijau, biru, dan ungu.

b) Sifat Warna

Menurut Ernawati dkk (2008) warna menurut sifatnya dapat dibagi atas tiga bagian yaitu:

- (1) Sifat panas dan dingin yang termasuk dalam warna panas ini yaitu warna yang mengandung unsur merah, kuning, dan jingga. Warna panas ini memberi kesan berarti, agresif, menyerang, gembira, membangkitkan, menonjol, dan semangat. Sedangkan warna yang mengandung unsur hijau, biru, ungu disebut warna dingin. Warna dingin lebih bersifat tenang, pasif, melankolis, tenggelam serta kurang menarik perhatian.
- (2) Sifat terang dan gelap suatu warna disebut dengan *value* warna. *Value* warna ini terdiri atas beberapa tingkat. Untuk mendapatkan *value* ke arah yang lebih tua dari warna aslinya disebut dengan *shade*, dilakukan dengan penambahan warna hitam. Sedangkan untuk warna yang lebih muda disebut dengan *tint*, dilakukan dengan penambahan warna putih.
- (3) Sifat terang dan kusam. Sifat terang dan kusam suatu warna dipengaruhi oleh kekuatan warna atau intensitasnya. Warna-warna yang mempunyai intensitas kuat akan kelihatan lebih terang sedangkan

warna yang mempunyai intensitas lemah akan terlihat kusam.

c) Kombinasi Warna

Kombinasi warna untuk menambah suatu desain menjadi lebih indah, maka penggunaan warna tidak hanya satu masam aja namun dapat dikombinasikan menjadi beberapa warna. Menurut Ernawati dkk (2008) kombinasi warna dapat dibagi menjadi enam yaitu:

- (1) Kombinasi monokromatis atau kombinasi satu warna yaitu kombinasi satu warna dengan *value* yang berbeda. Misalnya merah muda dengan merah, hijau tua dengan hijau muda.
- (2) Kombinasi analogous yaitu kombinasi warna yang bedekatan letaknya dalam lingkaran warna. Seperti merah dengan dengan merah keorenan, kuning dengna kuning kehijauan, dan hijau dengan biru kehijauan.
- (3) Kombinasi warna komplementer yaitu kombinasi warna yang bertentangan letaknya dalam lingkungan warna, seperti merah dengan hijau, kuning dengan ungu, dan orange dengan biru.
- (4) Kombinasi warna split komplementer yaitu kombinasi warna yang terletak pada semua titik yang membentuk segitiga pada lingkaran warna. Misalnya biru dengan merah keorenan dan kuning keorenan, kuning dengan merah keunguan dan biru keunguan.
- (5) Kombinasi warna double komplementer yaitu kombinasi sepasang warna yang berdampingan dengan sepasang komplementernya. Misalnya kuning orange dan biru ungu

(6) Kombinasi warna segitiga yaitu kombinasi warna yang membentuk segitiga dalam lingkaran warna. Misalnya merah, kuning dan biru, orange, hijau dan ungu.

Kombinasi warna monokromatis dan kombinasi warna analogous disebut dengan kombinasi warna harmonis, sedangkan kombinasi warna komplementer, split komplementer, double komplementer dan segitiga disebut juga kombinasi warna kontras.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa pemilihan warna pada busana sangat penting, karena warna mempunyai banyak pengaruh terhadap pemakai dan orang lain yang melihat.



Gambar 3. Lingkaran Warna

<http://yuliatmoko.blogspot.com/2015/11/kenali-teori-warna-dasar-untuk.html>

7) Tekstur

Tekstur adalah sifat permukaan dari suatu benda yang dapat dilihat dan dirasakan, sifat-sifat permukaan tersebut

antara lain kaku, lembut, kasar, halus, tebal, tipis dan tembus terang atau transparan.

Menurut Arifah A. Riyanto (2003) tekstur terdiri dari :

- a) Tekstur kaku, tekstur yang kaku dapat menyembunyikan atau menutupi bentuk badan seseorang tetapi akan menampakkan seseorang terlihat gemuk.
- b) Tekstur kasar dan halus, kain bertekstur kasar memberi tekanan kepada si pemakai dan memberi kesan lebih gemuk. Sedangkan bahan yang halus tidak akan mempengaruhi kesan ukuran badan, asalkan tidak mengkilap.
- c) Tekstur lemas, kain dengan tekstur yang lembut dan lemas akan memberi efek yang luwes, sesuai untuk model-model busana dengan kerut dan drapperi.
- d) Tekstur mengkilap dan kusam, kain yang mempunyai tekstur mengkilap membuat si pemakai terlihat lebih gemuk. Sedangkan tekstur yang kusan dapat memberikan kesan lebih kecil.
- e) Tekstur tembus pandang, kain yang tembus pandang kurang bisa menutupi banyak bagian badan yang dirasa kurang sempurna, misalnya terlalu gemuk ataupun terlalu kurus.

Berdasarkan pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa tekstur adalah permukaan suatu benda yang berupa permukaan dari sebuah garis, bidang ataupun bentuk yang dapat dilihat dan dirasakan. Untuk pembuatan busana pesta pemilihan bahan yang tidak terlalu dibatasi sesuai dengan selera pemakai. Pemilihan tekstur bahan yang tepat tentunya juga dapat mempengaruhi penampilan seseorang.

b. Prinsip Desain

Menurut Sri Widarwati (2000:15) prinsip-prinsip desain adalah suatu cara untuk menyusun unsur-unsur sehingga tercapai perpaduan yang memberi efek tertentu.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip desain adalah suatu cara yang dilakukan dalam menata, mengkombinasikan dan menyusun unsur-unsur busana sesuai dengan prosedur tertentu sehingga menjadi suatu rancangan yang baru.

Adapun prinsip-prinsip desain yang perlu diketahui dalam pembuatan karya busana yaitu :

1) Keselarasan (*harmony*)

Keselarasan adalah kesatuan diantara macam-macam unsur walaupun berbeda tetapi membuat tiap-tiap bagian itu tetap kelihatan bersatu.

Aspek-aspek dalam prinsip keselarasan atau harmoni adalah sebagai berikut:

a) Keselarasan dalam garis dan bentuk

Keselarasan dalam garis dan bentuk misalnya dengan kerah bulat begitu juga dengan sakunya juga berbentuk bulat pada bagian sudutnya.

b) Keselarasan dalam tekstur

Tekstur yang kasar tidak dikombinasikan dengan tekstur yang halus. Penerapan tekstur dalam model juga harus serasi. Model kerut-kerut dari bahan *voile* lebih sesuai dari pada bahan yang agak kaku dan tebal.

c) Keselarasan dalam warna

Penggunaan warna hendaknya tidak terlalu banyak agar tidak terkesan ramai. Pedoman yang baik dalam pemberian warna dalam busana yakni tidak lebih dari tiga warna.

2) Proporsi

Proporsi atau perbandingan digunakan untuk menampakkan lebih besar atau lebih kecil dan memberi kesan adanya hubungan satu dengan yang lain yaitu pakaian dan pemakainya. Untuk mendapatkan satu susunan yang menarik perlu diketahui bagaimana cara menciptakan perbandingan proporsi yang tepat atau membandingkan ukuran obyek yang satu dengan obyek yang dipadukan secara proporsional.

Berdasarkan penjelasan di atas, proporsi merupakan susunan dari unsur-unsur busana antara bagian yang satu dengan bagian yang lainnya, sehingga mampu mencapai suatu keselarasan.

3) Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan atau *balance* adalah suatu asas yang digunakan untuk memberikan perasaan ketenangan dan kestabilan. Keseimbangan antar bagian dalam suatu desain sangat diperlukan untuk menghasilkan susunan yang menarik.

Ada dua cara untuk memperoleh keseimbangan :

a) Keseimbangan simetri

Jika unsur bagian kanan dan kiri suatu desain sama jaraknya dari tengah atau pusat.

b) Keseimbangan asimetri

Jika unsur bagian kanan dan kiri jaraknya dari pusat atau tengah tidak sama, melainkan diimbangi oleh salah satu unsur yang lain.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa, keseimbangan merupakan pengaturan unsur-unsur desain secara baik sehingga serasi dan selaras.

4) Irama

Irama dalam desain busana dapat diartikan sebagai suatu pergerakan yang teratur dari suatu bagian ke bagian yang lain, yang dapat dirasakan dengan penglihatan.

Ada beberapa cara yang dapat dilakukan untuk menghasilkan suatu irama dalam desain busana, yaitu :

a) Pengulangan

Suatu cara untuk menghasilkan irama adalah dengan pengulangan garis. Irama yang dihasilkan dengan pengulangan garis antara lain pengulangan garis lipit, renda-renda, dan kancing yang membentuk jalur. Selain pengulangan garis dapat juga dengan pengulangan warna dan bentuk.

b) Radiasi

Garis pada pakaian yang terpisah dari pusat perhatian menghasilkan irama yang disebut radiasi. Garis-garis radiasi pada busana terdapat pada kerut-kerut yang memancar dari garis lengkung.

c) Perubahan atau peralihan ukuran

Pengulangan dari ukuran besar ke ukuran kecil atau sebaliknya akan menghasilkan irama yang disebut peralihan ukuran atau gradasi.

d) Pertentangan

Pertemuan antara garis tegak lurus dan garis mendatar pada lipit-lipit atau garis hias adalah contoh pertentangan atau kontras. Kain dengan motif kotak-kotak atau kain dengan lipit-lipit juga merupakan contoh pertentangan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa irama adalah suatu pergerakan yang teratur dan dapat

mengalihkan pandangan mata dari satu bagian ke bagian yang lainnya.

5) Pusat Perhatian / *Point Of Interest*

Desain busana harus mempunyai suatu bagian yang disebut lebih menarik dari bagian-bagian lainnya, dan ini disebut dengan perhatian.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pusat perhatian adalah bagian busana yang lebih menarik dibandingkan bagian lainnya yang dapat berupa warna, garis, bentuk, dan ukuran yang kontras serta dalam pemberian hiasan.

6) Kesatuan atau *Unity*

Kesatuan atau *unity* merupakan sesuatu yang memberikan kesan adanya keterpaduan tiap unsurnya. Kesatuan atau *unity* merupakan sesuatu yang dapat menunjang bagian yang lain yang akan memberikan sentuhan bahwa hal tersebut selaras dan tidak dapat dipisahkan.

3. Teknik Penyajian Gambar

Menurut Sri Widarwati, dkk (2000) teknik penyajian gambar adalah cara menyelesaikan gambar desain busana yang telah diciptakan di atas tubuh sehingga bagian- bagian gambar tersebut dapat terlihat. Bagian- bagian tersebut antara lain :

- a. Bahan dan permukaan tekstil serta warna yang dipakai
- b. Hiasan pada pakaian yang dijahitkan
- c. Teknik penyelesaian yang digunakan dalam busana

Adapun tujuan dari penyajian gambar adalah :

- a. Sebagai bahan agar apa yang ingin diciptakan sesuai dengan keinginan dan dapat dimengerti oleh orang lain dan dapat diselesaikan ataupun diwujudkan dalam bentuk busana yang sebenarnya.

- b. Sebagai alat untuk menuangkan ide pemakai yang akan menjadi gambaran sebuah busana yang diinginkan.

Dalam penyajian gambar atau membuat sketsa-sketsa untuk menciptakan desain busana terdapat beberapa teknik penyajian gambar antara lain :

a. *Design Sketching*

Design Sketching adalah untuk mengembangkan ide-ide dan menerapkannya pada kertas secepat mungkin atau secara spontan. Dalam *design sketching* ini kita harus dapat mengembangkan style dengan cara kita sendiri. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam menggambar sketsa, yaitu :

- 1) Gambar sketsa harus jelas, tidak menggunakan detail-detail yang tidak dibutuhkan
- 2) Dapat dibuat langsung di atas kertas kosong
- 3) Sikap tubuh (*pose*) lebih bervariasi, memperlihatkan segi-segi yang menarik dari desain busana
- 4) Menggambar semua ide-ide baru pada kertas yang sama, seperti perubahan ide pada siluet atau variasi pada detail-detail.
- 5) Pengembangan gambar dikerjakan di atas kertas sheet yang sama, dimungkinkan terjadi perubahan siluet ataupun variasi pada detail
- 6) Jangan menghapus apabila timbul ide baru. Jadi dalam kertas sheet beberapa model
- 7) Memilih desain yang disukai

Berdasarkan pendapat diatas ditarik kesimpulan bahwa *design sketching* adalah desain yang dibuat untuk mengembangkan ide-ide dan menerapkannya pada kertas.

b. *Production Sketching*

Production Sketching adalah suatu sketsa yang akan digunakan untuk tujuan produksi suatu busana.

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam production sketching yaitu :

- 1) Semua detail harus digambar dengan jelas dan disertai dengan keterangan.
- 2) Sikap atau pose kedepan dan kebelakang dengan proporsi yang sebenarnya.
- 3) Penempatan kupnat, saku, kancing jahitan dan lainnya yang berhubungan dengan busana yang akan diproduksi.
- 4) Desain bagian belakang harus ada
- 5) Apabila ada detail yang rumit harus digambarkan tersendiri.
- 6) Harus disertai dengan keterangan tentang desain yang tidak dapat dijelaskan dengan gambar maka perlu juga disertakan *production sheet*.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *production sketching* adalah sketsa yang digunakan untuk tujuan produksi suatu busana, sehingga detail busana dapat terlihat jelas serta pembuatan desain tersebut digambar menghadap ke depan dan belakang.

c. *Presentation Drawing*

Presentation Drawing adalah suatu sajian gambar atau koleksi yang ditujukan kepada pelanggan atau buyer.

Berikut ini adalah hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan *presentation drawing* yaitu :

- 1) Membuat sketsa desain secara teliti pada kertas
- 2) Membuat *sheet* bagian belakang digambarkan diatas proporsi tubuh atau digambar sebagian.
- 3) Diberi sedikit keterangan tentang detail busana.
- 4) Menempelkan contoh bahan pada sheet, ukuran 2,5 cm x 2,5 cm.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa *presentation drawing* adalah teknik penyajian gambar desain

busana dilengkapi dengan warna dan corak bahan yang digunakan dan terdapat contoh bahan.

d. *Fashion Illustration*

Fashion Illustration adalah suatu gambar *fashion* bertujuan untuk promosi suatu desain. Adapun beberapa hal yang harus diperhatikan dalam membuat *fashion illustration* adalah :

- 1) Proporsi lebih panjang dibandingkan proporsi pada umumnya.
- 2) Ukuran *fashion illustration* dapat lebih dari 8, misalnya 9 atau 10 kali besar kepala. Biasanya pada ukuran ini kaki dibuat lebih panjang.

Menurut Arifah A. Riyanto (2003) *fashion illustration* adalah cara menggambar desain busana dengan menggunakan proporsi tubuh lebih panjang biasanya lebih panjang dari kaki. Penyajian gambar *fashion illustration* dapat dibagi menjadi beberapa yaitu :

- 1) Proporsi tubuh bebas, ukuran 9 x tinggi kepala dengan gaya yang menarik, gambar dibuat lebih lengkap tujuannya untuk menarik perhatian.
- 2) Gambar desain busana umumnya tidak memiliki daya pakai dan daya fungsi.
- 3) Penyelesaian gambar berwarna atau hanya satu warna saja

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa *fashion illustration* adalah suatu sajian gambar dengan tujuan mempromosikan suatu desain dengan ukuran untuk dewasa yang biasanya 8 x tinggi kepala menjadi 9 x sampai 11 x tinggi kepala.

e. *Three Dimention Drawing*

Three dimention drawing merupakan suatu sajian gambar yang menampilkan ciptaan desain busana dengan bahan sebenarnya dibuat dalam tiga dimensi. *Three dimention drawing* biasanya digunakan untuk mempromosikan bahan atau jenis bahan tekstil yang baru dari suatu industri. Selain itu, *three dimention drawing* juga digunakan oleh rumah produksi maupun butik untuk

mempromosikan hasil karyanya. Adapun langkah-langkah menggambar tiga dimensi yaitu :

- 1) Menggambar desain busana diatas proporsi tubuh yang lengkap
- 2) Menyelesaikan gambar dengan memberi warna
- 3) Memotong bahan pada bagian-bagian tertentu, yaitu pada bagian terluar busana, untuk lubang leher, lubang lengan dan batas bawah rok tidak dipotong, bagian ini diselesaikan dengan penyelesaian jahitan yang sesungguhnya.
- 4) Menggunting bahan sesuai model ditambah 1 cm untuk penyelesaian gambar. Pada bagian tertentu ditambah beberapa cm untuk menyelesaikan jahitan.
- 5) Menjahit dan menyelesaikan kerung leher, lubang lengan, dan bagian-bagian bawah rok serta melengkapi sesuai desain.
- 6) Memberi lem pada bagian-bagian yang nantinya tertutup bahan.
- 7) Menempelkan kapas sebagian agar tidak mengenai bahan.
- 8) Memasukkan bahan pada bagian yang terpotong kemudian lem pada bagian buruk / sisi yang tidak terlihat.
- 9) Memasukkan kapas agar terkesan timbul dan tampak lebih menarik. Penambahan kapas menyesuaikan bentuk tubuh dan model.
- 10) Memberi lapisan kertas yang kuat untuk menutupi dan merapikan gambar di bagian buruk.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa *three dimention drawing* merupakan teknik penyajian gambar yang menampilkan ciptaan desain busana menggunakan bahan yang sebenarnya dan dibuat dalam tiga dimensi. Tetapi biasanya seorang desainer tidak membuat teknik penyajian desain tersebut, karena cukup memakan waktu.

4. Prinsip Penyusunan Moodboard

Moodboard sebagai media pembelajaran bagi desainer atau orang yang belajar di bidang busana dan kriya tekstil, dapat menyajikan dan membahas fakta ataupun permasalahan yang dikaji secara deskriptif (Winarno Surakhmad, 1994).

Moodboard dapat diartikan sebagai alat atau media papan yang digunakan oleh seorang desainer untuk membantu dalam mendapatkan ide. Sebuah *moodboard* berfungsi untuk mewujudkan sebuah ide yang masih bersifat abstrak menjadi konkrit, dimulai dari mencari berbagai sumber inspirasi berupa potongan-potongan gambar, warna, aksesoris, dan contoh bahan, kemudian dilanjutkan dengan membuat desain busana hingga merealisasikan pada karya busana. *Moodboard* pada dasarnya berupa kolase barang seperti foto, kliping, sketsa, perca, dan sampel warna.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa *moodboard* merupakan analisis *trend visual* sebagai media pembelajaran bagi desainer atau orang yang belajar dalam bidang busana maupun kriya tekstil.

Pembuatan *moodboard* memiliki beberapa manfaat. Adapun manfaat *moodboard* adalah sebagai berikut :

- a. Memberikan gambaran yang lebih jelas mengenaikarya yang akan dibuat oleh seorang desainer. Memberikan gambaran mengenai tujuan dan manfaat yang akan diperoleh dari karya yang akan dibuat.
- b. Sebagai media pembelajaran
- c. Merumuskan berbagai macam ide yang semula masih bersifat abstrak menjadi sebuah desain karya yang konkrit.
- d. Sebagai media perencanaan pada kegiatan industri khususnya industri busana dan kriya tekstil, seperti butik, industri garmen, atau industri tekstil.

Dalam pembuatan sebuah *moodboard*, langkah atau cara yang harus dilakukan memiliki beberapa tahapan, diantaranya adalah :

- a. Menentukan tema (sesuai dengan *look*, *style*, inspirasi, dan *trend*)
- b. Menyiapkan alat dan bahan
- c. Mengumpulkan gambar-gambar yang sesuai dengan tema yang akan diangkat menjadi karya
- d. Memotong gambar-gambar
- e. Membuat desain karya dengan panduan *moodboard*

E. Busana Pesta

1. Deskripsi Busana Pesta

a. Pengertian Busana Pesta

Busana atau pakaian adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menutupi dan menghias tubuh (Sri Widarwati, 2000). Menurut Enny Zuhni Khayati (1998) busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta, baik pesta pagi, siang, sore ataupun malam hari. Menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy (1982) busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta, biasanya menggunakan bahan yang berkualitas tinggi dengan hiasan dan perlengkapan yang bagus sehingga terlihat istimewa. Sedangkan menurut Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri (1998) busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta, dimana pesta tersebut dibagi menurut waktunya yaitu busana pesta pagi, siang, dan malam hari.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta baik pesta pagi, siang, sore maupun malam hari, dimana busana yang dikenakan lebih istimewa dibandingkan dengan busana yang kita pakai sehari-hari, baik dari segi bahan yang digunakan, teknik jahit, desain maupun hiasannya

b. Penggolongan Busana Pesta

1) Berdasarkan Waktu Pemakaian

a) Busana Pesta Pagi atau Siang

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998) busana pesta pagi atau siang adalah busana yang dikenakan pada acara yang diselenggarakan antara pukul 09.00 – 15.00. Sedangkan menurut Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri (1986) busana pesta pagi atau siang hari adalah busana pesta yang dikenakan pada pesta pagi atau siang hari sebaiknya memilih bahan yang agak lembut, bahan tidak terlalu tebal, menyerap keringat dan pemilihan warna yang tidak terlalu gelap.

b) Busana Pesta Sore

Menurut Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri (1998), pemilihan bahan untuk busana pesta sore sebaiknya yang bertekstur agak lembut dengan warna-warna yang cerah atau warna yang agak gelap tetapi tidak mencolok. Sedangkan menurut Enny Zuhni Khayati (1998) busana pesta sore adalah busana yang dipakai pada kesempatan sore menjelang malam. Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa busana pesta sore adalah busana yang dikenakan untuk kesempatan pesta pada sore hari dengan bahan yang bertekstur lembut dan dipadukan dengan warna gelap tetapi tidak mencolok.

c) Busana Pesta Malam

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998) busana pesta malam adalah busana pesta yang dikenakan pada kesempatan pesta malam hari dari waktu mulai matahari terbenam sampai waktu berangkat tidur baik bersifat resmi atau tidak resmi. Sedangkan menurut Prapti Karomah (1990) busana pesta malam biasanya memilih bahan yang

berkualitas lebih halus dan lembut jika dibandingkan dengan busana pesta pagi maupun busana pesta sore hari, bahan yang digunakan seperti organza, chiffon, taffeta, satin, beledu, dan bahan lainnya yang berkilau, warna yang dipilih yaitu warna yang agak tua seperti, biru tua, hitam, merah, coklat tua dan lainnya. Pelengkap busana untuk busana pesta malam sesuai dengan model, warna, bahan, dan tidak berlebihan, menggunakan sepatu bertumit tinggi dari kulit halus atau dari kain, dan perhiasan yang digunakan lebih mewah dari busana pesta pagi maupun busana pesta sore hari. Siluet busana pesta berbeda dengan busana sehari-hari. Busana pesta pada umumnya lebih rumit dan lebih mewah, baik dari desain busana maupun hiasannya.

1) Berdasarkan Sifat

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998) berdasarkan sifatnya, busana pesta malam dibagi menjadi dua bagian, yaitu :

a) Busana Pesta Malam Resmi

Busana pesta malam resmi adalah busana yang digunakan pada saat resmi, busana masih sederhana, biasanya berlengan, tertutup sehingga kelihatan rapi dan sopan tapi tetap terlihat mewah.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa busana pesta malam resmi adalah busana pesta yang dikenakan pada saat acara resmi dengan busana yang rapi dan sopan tetapi tetap terlihat mewah.

b) Busana Pesta Malam Gala

Busana pesta malam gala adalah busana pesta yang dipakai pada malam hari untuk kesempatan pesta, dengan ciri-ciri model terbuka, *glamour* dan mewah, misalnya

punggung terbuka (*backless*), dada terbuka (*busty look*), leher terbuka (*decollete look*) dan yang lainnya.

c. Karakteristik Busana Pesta

Pemilihan bahan busana harus memperlihatkan karakteristik busana pesta yang akan dibuat. Karakteristik busana pesta, antara lain:

1) Model / Siluet Busana Pesta

Menurut Sri Widarwati (2000) siluet busana pesta adalah struktur pada desain busana yang mutlak harus dibuat dalam suatu desain. Sedangkan menurut Sicilia Sawitri (1994) siluet busana pesta adalah garis lurus atau bayangan suatu busana. Penggolongan siluet dibagi menjadi beberapa macam yaitu :

a) Bentuk dasar

Penggolongan siluet menurut bentuk dasar dibedakan menjadi tiga yaitu :

- i) Siluet lurus atau pipa (*straight/tabular*)
- ii) Siluet lonceng (*bell-shapebouffant shilouette*)
- iii) Siluet menonjol (*bustle shilouette*)

b) Pengaruh tekstur

Siluet berdasarkan pengaruh tekstur dibedakan menjadi dua yaitu siluet tailor dan siluet draperi.

c) Kesan usia

Berdasarkan kesan usia, siluet dibedakan menjadi dua yaitu siluet dengan kesan gadis remaja (*flapper shilouette*) dan siluet dengan kesan dewasa (*mature shilouette*).

d) Berbagai macam huruf

Menurut Arifah A. Riyanto (2003) siluet adalah bayangan luar dari busana atau pakaian yang dapat dikelompokkan menjadi garis bayangan luar atau siluet A, I, H, Y, T, S, O, X, V. Berbagai macam huruf berdasarkan bentuk huruf siluet dibedakan menjadi :

- (1) Siluet A, pada busana bagian atas kecil dan semakin melebar di bagian bawah, sehingga terlihat seperti huruf A.
- (2) Siluet I, busana dengan model bagian atas lebar, bagian badan lurus dan bagian bawah lebar.
- (3) Siluet H, busana dengan garis sisi lurus dari atas ke bawah.
- (4) Siluet Y, busana pada bagian atas lebar dan bagian bawahnya sempit.
- (5) Siluet T, busana dengan garis leher kecil, ukuran lengan panjang dan bagian bawah kecil.
- (6) Siluet S, busana dengan garis luarnya berbentuk melengkung kebawah. Siluet S ini memperlihatkan bentuk pinggang yang pas, sedangkan bagian roknya dibuat mengembang, yang dapat terjadi karena adanya kerutan atau penggunaan *petticoat* sebagai rok dalam.
- (7) Siluet O, menyerupai bentuk bola
- (8) Siluet X, busana dengan bagian atas besar, pas pinggang dan besar dibagian bawah.
- (9) Siluet L, model busana yang merupakan variasi dari berbagai siluet.

2) Bahan Busana Pesta

Menurut Sri Widarwati (1993) bahan yang digunakan untuk busana pesta antara lain beledu, kain renda, sutera, lame, dan sebagainya. Sedangkan menurut Enny Zuhni Khayati (1998) bahan yang digunakan untuk busana pesta biasanya dipilih bahan-bahan yang berkualitas tinggi dan mampu menimbulkan kesan mewah. Bahan-bahan tersebut antara lain bahan yang tembus terang seperti brokat, tulle, organdi, organza, sifon dan lainnya. Ada empat hal yang perlu diperhatikan dalam pemilihan bahan busana yaitu :

- a) Memilih bahan sesuai dengan desain.
 - b) Memilih bahan sesuai dengan kondisi si pemakai.
 - c) Memilih bahan sesuai dengan kesempatan
 - d) Memilih bahan sesuai dengan keuangan keluarga.
- 3) Warna Busana Pesta

Menurut Prapti Karomah (1990) warna dapat mencerminkan perasaan hati seseorang yang mengenakan busana tersebut. Warna yang gelap akan berkesan mengecilkan tubuh, sedangkan warna terang akan memberikan kesan gemuk. Untuk yang mempunyai kulit gelap disarankan memakai busana yang mempunyai unsur kekuningan. Wanita dewasa disarankan memakai warna seperti warna pastel, hijau, biru karena warna-warna tersebut akan menimbulkan kesan dewasa, anggun, dan tenang. Warna busana dan warna kulit mempunyai hubungan yang sangat erat. Pemilihan warna bahan untuk pesta malam sebaiknya dipilih warna yang agak tua, misalnya hitam, biru tua, coklat tua, merah, dan lain-lain. Sedangkan menurut Sri Widarwati (1993) pemilihan warna busana pesta berbeda, harus disesuaikan dengan kesempatan pesta. Pada umumnya warna yang digunakan untuk busana pesta malam adalah warna yang mengandung unsur merah, hitam, keemasan, perak, ataupun warna-warna yang mengkilap.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa dalam pemilihan warna busana pesta harus sesuai dengan kesempatan pakai, dan untuk busana pesta malam menggunakan warna yang lebih tua.

4) Tekstur Bahan Busana Pesta

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998) tekstur bahan untuk busana pesta biasanya lembut, licin, mengkilap/kusam, tidak kaku dan tidak tebal dan juga memberikan kesan nyaman pada waktu dikenakan. Sedangkan menurut Sri Widarwati (2000)

tekstur adalah sifat permukaan dari suatu benda yang dapat dilihat dan dirasakan. Sifat-sifat permukaan tersebut antara lain kaku, lembut, kasar, halus, tebal, tipis, dan tembus terang (*transparent*). Pengertian tekstur tidak saja terbatas pada keadaan permukaan benda, tetapi juga menyangkut kesan yang timbul dalam perasaan dari apa yang terlihat pada permukaan benda. Tekstur busana ikut berperan dalam penampilan suatu busana. Untuk mendapatkan keselarasan dalam tekstur maka perlu diketahui macam-macam tekstur. Macam-macam tekstur antara lain halus, licin, berkilau, kusam, kasar, dan lain-lain. Tekstur bahan untuk busana pesta malam biasanya lembut, melangsai, mengkilap, dan menggunakan bahan yang berkualitas.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa tekstur yang digunakan untuk busana pesta malam adalah tekstur yang menggunakan bahan yang berkualitas tinggi, karena pengguna busana pesta cenderung menginginkan tampil sebaik mungkin, berbeda dengan busana yang digunakan untuk beraktivitas setiap hari

2. Bahan Busana

Bahan yang digunakan untuk busana pesta biasanya dipilih bahan-bahan yang berkualitas tinggi dan mampu menimbulkan kesan mewah. Bahan-bahan tersebut antara lain bahan yang tembus terang (*transparent*) seperti brokat, tulle, organdi, organza, sifon, dan lain-lain. (Enny Zuhni Khayati, 1998). Busana pesta yang digunakan pada umumnya adalah bahan yang berkilau, bahan tembus terang, mewah dan mahal setelah dibuat. Berdasarkan pengertian pemilihan bahan di atas kain yang digunakan untuk membuat busana pesta malam antara lain sebagai berikut :

- a. Satin Bridal (*Cady Silk*)
- b. Organza

c. Kain katun

3. Pola Busana

Pola busana merupakan pola yang akan dipakai dalam pembuatan sebuah busana. Pola dasar adalah pola yang dibuat dengan menggunakan ukuran dan sistematika tertentu. Sedangkan yang dimaksud dengan pola busana adalah pola pengembangan dari pola dasar sesuai model yang dikehendaki. Menurut Porrie Muliawan (1999), pola adalah potongan kain atau potongan kertas yang dipakai sebagai contoh untuk membuat baju ketika bahan digunting. Sedangkan menurut Widjiningsih (1994), pola busana terdiri dari beberapa bagian yaitu pola badan (blus), lengan, kerah, rok, kulot, dan celana yang nantinya masih bisa diubah sesuai model yang dikehendaki. Dalam membuat pola, harus melalui beberapa tahapan yaitu :

a. Pengambilan Ukuran

Sebelum membuat pola busana, langkah yang harus dilakukan adalah pengambilan ukuran. Pada saat mengambil ukuran harus teliti dan cermat supaya hasil akhir pembuatan pola busana sesuai dengan ukuran yang diambil dan pas dipakai. Sebelum mengambil ukuran, garis badan, pinggang dan panggul supaya diikat dahulu dengan pita yang rata pada sekeliling tubuh supaya ukuran yang diperoleh tepat (Widjiningsih, 1994). Adapun ukuran yang diperlukan, antara lain :

1) Lingkar leher

Diukur sekeliling batas leher dengan meletakkan jari telunjuk dilekuk leher.

2) Lingkar badan

Diukur sekeliling badan atas yang terbesar, melalui puncak dada, kemudian ke ketiak terus ke belakang. Letak meteran di belakang harus datar dari ketiak sampai ketiak, diukur pas kemudian ditambah 4 cm atau 4 jari.

3) Panjang muka

Panjang muka diukur dari lekuk leher di tengah muka ke bawah sampai batas pectoral band pinggang.

4) Lebar muka

Diukur ke bawah 5 cm dari lekuk leher atau pertengahan jarak bahu terendah dan ketiak dari batas lengan kanan sampai batas lengan kiri.

5) Lebar bahu

Diukur pada batas leher sampai ke puncak lengan atau bahu terendah

6) Tinggi dada

Diukur dari bawah pectoral band pinggang tegak lurus ke atas sampai puncak payudara.

7) Lebar dada

Ada beberapa sistem konstruksi pola dasar wanita memerlukan ukuran ini, yaitu mengukur jarak dari puncak payudara satu ke puncak payudara satunya lagi.

8) Panjang punggung

Diukur dari tulang leher yang menonjol ditengah belakang lurus kebawah sampai dibawah batas pectoral band dipinggang.

9) Lebar punggung

Diukur 8-9 cm dibawah tulang leher yang menonjolkan pertengahan jarak bahu terendah dan ketiak dari batas lengan kanan sampai batas lengan kiri.

10) Panjang sisi

Panjang sisi diukur dari batas ketiak, dimana diletakkan penggaris sebagai batas, sampai dibawah pectoral band pinggang dikurangi 2 atau 3 cm, tergantung besarnya lubang kerung lengan yang dikehendaki.

11) Lingkar pinggang

Diukur dari sekeliling pinggang (pas), kemudian ditambah 1 cm atau 1 jari. Tamahan ini untuk pembuatan pola badan atas, tetapi untuk celana boleh dikurangi 1 cm.

12) Lingkar kerung lengan

Diukur sekeliling lubang kerung lengan (diukur pas), kemudian ditambah 2 cm jika tanpa lengan, dan ditambah 4 cm untuk lubang lengan yang akan dipasang lengan.

13) Panjang lengan

Diukur dari bahu terendah sampai panjang lengan yang dikehendaki. Untuk lengan panjang, saat mengukur lengan harus dibengkokkan agar menambah kelonggaran.

14) Lingkar panggul

Diukur pada badan bawah yang terbesar (diukur pas) kemudian ditambah 4 cm atau 4 jari. Diambil pada ketinggian dua jari di atas puncak pantat, meteran terlihat datar.

15) Tinggi panggul

Diukur dari pter ban pinggang sampai batas lingkar panggul

16) Tinggi duduk

Diukur dari pinggang sampai alas duduk, seperti kursi lalu ditambah 3 cm.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa dalam pengambilan ukuran harus cermat dan teliti.

b. Sistem Pembuatan Pola Busana

Pola sangat penting artinya dalam pembuatan busana. Baik atau tidaknya busana yang dikenakan seseorang tergantung benar atau tidaknya dalam pembuatan pola busana. Kualitas pola sendiri dipengaruhi beberapa hal misalnya ketepatan pengambilan ukuran, kemampuan untuk menentukan garis-garis pola seperti kerung leher, kerung lengan, bentuk kerah dan lain-lain, ketelitian dalam memberikan tanda pola

seperti bagian-bagian pola, tanda arah serat dan lainnya. Menurut Ernawati (2008) pola busana merupakan suatu sistem dalam membuat busana. Sebagai suatu sistem tentu pola busana juga terkait dengan sistem lainnya. Jika pola busana digambar dengan benar berdasarkan ukuran badan seseorang yang diukur secara cermat, maka busana tersebut mestinya sesuai dengan bentuk tubuh si pemakai. Begitu pula sebaliknya, jika ukuran yang diambil tidak tepat, menggambar pola juga tidak tepat, maka hasil yang didapatkan akan mengecewakan. Sedangkan menurut Widjiningsih (1994) pola merupakan bagian awal dalam pembuatan busana, pola yang digunakan untuk membuat busana terdapat beberapa sistem antara lain : pola *system meyneke*, pola *system muhawa*, pola *system charmant*, pola *system so'en*, pola *system dress making*, dan *pola praktis*.

Menurut Widjiningsih (1994) metode pembuatan pola busana terdiri dari dua macam yaitu :

1) Drapping

Drapping adalah cara membuat pola ataupun busana dengan meletakkan kertas tela sedemikian rupa di atas badan seseorang yang akan dibuatkan busananya dengan bantuan jarum pentul. Menurut Porrie Muliawan (1999), *drapping* adalah meletakkan sehelai kain muslin atau kertas dilangsaikan pada boneka jadi dengan membuat beberapa lipit pada bahan jiplakan bentuk badan ini menjadi bentuk dasar pola busana. Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa, drapping adalah cara membuat pola dengan cara meletakkan kain atau kertas tela yang langsung menempel pada manequin atau badan seseorang.

2) Konstruksi

Menurut Widjiningsih (1994) konstruksi pola adalah pola yang dibuat berdasarkan ukuran dari bagian-bagian yang diperhitungkan secara matematis dan gambar pada kertas sehingga tergambar bentuk badan muka dan belakang, rok, lengan, dan lainnya. Sedangkan menurut Ernawati (2008) pola konstruksi adalah pola dasar yang dibuat berdasarkan ukuran badan pemakai, dan digambar dengan perhitungan secara matematika sesuai dengan sistem pola konstruksi masing-masing. Pembuatan pola konstruksi lebih rumit daripada standar, disamping itu juga memerlukan waktu yang lebih lama, tetapi hasilnya lebih baik dan sesuai dengan bentuk tubuh si pemakai

Pada pembuatan pola konstruksi, pola konstruksi dibuat melalui dua tahap, yaitu :

a) Pola Dasar

Pola dasar adalah kutipan bentuk badan manusia yang asli, atau pola yang belum dirubah. Pola dasar badan terdiri dari pola bagian atas dari bahu sampai pinggang biasanya disebut dengan pola dasar muka dan belakang. Pola bagian bawah dari pinggang sampai lutut atau mata kaki, biasanya disebut pola rok / celana muka dan belakang. Adapun pola badan atas yang menjai satu dengan pola badan bawah biasa disebut dengan pola dasar gaun.

b) Pecah Pola

Pecah pola adalah mengubah pola dasar sesuai dengan mode atau desain yang telah dibuat, kemudian memisahkan bagian-bagian model menjadi pola-pola yang siap dijadikan petunjuk untuk menggunting pola

badan. Adapun hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan pola konstruksi agar hasilnya baik, antara lain:

- (1) Pada saat pengambilan ukuran harus dilakukan secara cermat, tepat dan teliti. Hal ini dapat dilakukan dengan bantuan pita ban yang diikatkan pada bagian pinggang, badan, panggul dan kerung lengan sehingga batasannya tepat.
- (2) Pada saat menggambar bentuk tertentu seperti garis leher, garis kerung lengan dan yang lain harus luwes. Biasanya untuk memperoleh garis yang luwes dibantu dengan penggaris lengkung. Misalnya penggaris panggul, penggaris kerung leher, dan penggaris kerung lengan.
- (3) Perhitungan pecahan dari ukuran yang ada harus cermat dan tepat. Pola konstruksi dapat dibuat sesuai bentuk badan dengan berbagai model busana.

Pola konstruksi bukanlah metode pembuatan pola yang paling sempurna, akan tetapi pola konstruksi memiliki kebaikan dan kekurangannya. Kebaikan pola konstruksi yaitu :

- (1) Bentuk pola sesuai dengan bentuk badan seseorang.
- (2) Perbandingan bagian-bagian dari model lain lebih sesuai dengan besar kecilnya bentuk badan seseorang.
- (3) Besar kecilnya kup leih sesuai dengan besar kecilnya buah dada seseorang.

Kekurangan pola konstruksi yaitu :

- (1) Menggambarinya tidak mudah.
- (2) Membutuhkan banyak latihan.
- (3) Memerlukan waktu yang lama.

- (4) Harus mengetahui kelemahan dari konstruksi yang dipilih.

Didalam pola konstruksi, terdapat beberapa macam sistem, seperti *J.H.C Meyneke*, *Charmant*, *Muhawa*, *Sho-Enginer*, *Dress Making* dan sistem praktis. Dalam pembuatan busana pesta ini menggunakan pola konstruksi dengan pola dasar so'en.

4. Teknologi Busana

Teknologi busana adalah cara atau teknik yang digunakan dalam pembuatan busana agar menghasilkan busana yang pas dan nyaman untuk dipakai. Dalam pembuatan busana, teknologi yang digunakan sebagai berikut :

a. Teknologi Tailoring

Kualitas jahitan tailoring adalah busana yang dijahit dengan jahitan yang halus dan kuat, dibuat dari bahan yang berkualitas baik, seperti wool atau sejenisnya. Pembuatan busana tailoring memerlukan kecakapan khusus seperti keterampilan tangan, ketelitian, keuletan, kesabaran dan ketekunan dalam bekerja untuk menghasilkan busana yang rapih dan bagus. Kecakapan khusus tersebut sangat diperlukan karena terdapat beberapa bagian yang harus dikerjakan dengan teliti dan sabar.

b. Teknologi Adibusana

Adibusana adalah mode busana yang memiliki kualitas yang tinggi dan dibuat terbatas hanya satu busana saja tergantung dari pesanan konsumen, harganya relatif mahal sehingga konsumen yang menggunakan busana biasanya berasal dari kalangan atas serta perubahan atau siklus modenya antara tiga bulan sampai satu tahun. Seseorang yang ingin bekerja di bidang mode busana perlu memiliki *skill*, kreativitas dan inovasi yang tinggi untuk dapat membuat adibusana (*houte couture*). Kemudian untuk penyelesaian sebagian besar busana pesta ini diselesaikan dengan

jahit tangan (adibusana), seperti pada bagian kelim, penyelesaian kampuh dengan bisban, sehingga membutuhkan waktu yang relatif lama dan membutuhkan ketelatenan dan ketelitian dalam pengerjaannya.

c. Teknologi Penyelesaian Tiras /kampuh

Menurut Nanie Asri Yuliati (1993) kampuh adalah kelebihan jahitan untuk menghubungkan dua bagian dari busana yang dijahit. Sedangkan menurut Ernawati (2008) untuk menyatukan bagian-bagian dari potongan kain pada pembuatan busana seperti menyatukan bahu muka dengan bahu belakang, sisikiri muka dengan sisi kanan belakang dll, sisa sambungan disebut dengan kampuh.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kampuh merupakan kelebihan jahitan untuk menggabungkan dua bagian busana yang dijahit sesuai dengan tanda pola. Kampuh yang digunakan untuk pembuatan busana yaitu kampuh buka dirompok dan kampuh buka jahit tepi.

1) Dijahit tepi

Kampuh buka dijahit tepi merupakan pengganti kampuh buka yang diobras agar tepi kampuh tidak bertiras. Kampuh ini diselesaikan dengan cara dijahit mesin pada bagian tepi, hasiljadi anatar 1,5 cm sampai 2 cm. Biasanya digunakan untuk busana wanita yang ketebalan kainnya sedang.

2) Dirompok

Merupakan penyelesaian tepi kain yang menggunakan kumai serong atau bisa juga menggunakan bisban. Kampuh ini biasanya dikerjakan pada pekerjaan tailoring.

d. Teknologi *Interfacing*

Menurut Nanie Asri Yulianti (1993) *interfacing* adalah pelapis yang digunakan untuk melapisi bagian-bagian tertentu pada suatu busana agar kelihatan rapi. Sedangkan menurut Sicilia Sawitri (1997) *interfacing* adalah bahan yang digunakan untuk memberi bentuk busana agar busana tampak rapi. Adapun bahan-bahan yang dapat digunakan untuk *interfacing* antara lain :

- 1) Bahan tekstil bukan tenun (*non woven textile*) yaitu bahan tekstil yang cara membuatnya dengan dikempa. Flisovix yang menggunakan lem viselin.
- 2) Bahan tekstil yang ditenun (*Woven interfacing*) tenunan rambut kuda / tenunan rambut kuda yang dipilin, turbines / tenunan kapas yang dilapisi asetat. Berdasarkan cara pemasangan interfacing ada dua jenis yaitu interfacing dengan perekat yang cara pemasangannya dengan diseterika sehingga dapat menempel dan interfacing tanpa perekat yang cara pemasangannya dengan dijahit beberapa milimeter pada interfacing dengan bahan utama.

e. Teknologi Pelapisan (*Lining*)

Menurut Ernawati (2008) *lining* adalah kain pelapis yang berfungsi sebagai pelapis busana dan penutup jahitan, sehingga busana nampak rapi baik dari bagian luar maupun bagian dalam. Lining biasanya juga disebut furing. Memilih bahan lining harus disesuaikan dengan bahan pokok dan bentuk busana (Prapti Karomah, 1990). Adapun kegunaan lining antara lain :

- 1) Menutup kampuh agar tampak rapi
- 2) Menahan bentuk dan jatuhnya busana
- 3) Pengganti under rok
- 4) Agar bahan tipis tidak tembus pandang
- 5) Sebagai pelapis dari bahan yang kasar atau beledu seperti bahan wool

6) Untuk memberi rasa sejuk

Dalam pemilihan bahan untuk lining, harus memenuhi syarat-syarat antara lain :

- 1) Daya tahan pakainya sesuai dengan bahan pokok atau utama
- 2) Tidak tembus terang
- 3) Tidak luntur
- 4) Tahan obat pada proses dry cleaning
- 5) Warna cocok atau selaras dengan bahan pokok
- 6) Bahan halus. Contoh bahan yang digunakan untuk lining adalah satin halus, asahi, ero, rayon, taffeta, dan abutei.

Pemilihan lining harus disesuaikan dengan bahan pokok, bentuk busana, warna busana serta memiliki karakter hampir sama dengan bahan utamanya. Teknik pemasangan lining ada dua macam yaitu :

1) Teknik lepas

Pemasangan lining dengan teknik lepas yaitu antara bahan utama dengan bahan lining diselesaikan tersendiri dan hanya bagian tertentu yang disatukan, misalnya kerung lengan, kerung leher, ataupun bagian pinggang. Kelebihan dari pemasangan dengan teknik ini adalah kemungkinan berkerut sangat kecil, selain itu apabila dilihat dari bagian baik dan buruk tampak rapi.

2) Teknik lekat

Pemasangan lining dengan teknik lekat yaitu bahan lining dijahit bersama dengan bahan utama. Kelebihan pemasangan bahan lining dengan teknik ini adalah pemasangan lebih cepat, dan hasil jadi akan lebih kuat. Teknik pemasangan seperti ini biasanya digunakan untuk bahan tembus terang. Sedangkan untuk kekurangan dari teknik pemasangan ini adalah jahitannya akan tampak

berkerut apabila dalam memasang dan menjahitnya kurang hati-hati dan teliti.

Berdasarkan pendapat diatas, pelapisan atau *lining* adalah kain pelapis yang berfungsi sebagai pelapis busana untuk menutup jahitan pada busana yang berbahan tipis agar tampak rapi baik dari bagian dalam maupun luar.

f. Teknologi Pengepresan

Menurut Ernawati (2008) pengepresan adalah suatu metode atau cara yang dilakukan untuk mendapatkan hasil jahitan yang rapi. Ada tiga waktu dalam proses pengepresan yaitu sebelum memotong, selama proses menjahit, dan setelah busana selesai dijahit. Untuk mendapatkan hasil yang sempurna pada busana harus dilakukan pengepresan berkali-kali. Cara mengepres disini adalah dengan penyeterikaan. Alat-alat yang digunakan untuk melakukan pengepresan antara lain : seterika, papan seterika, papan lengan, bantalan tailor, kain pengepres, kayu penekan, papan jarum, *press mit*, *seam roll* (Sicilia Sawitri, 1997). Langkah-langkah pengepresan menurut M. H Wanchik (2000) yaitu :

- 1) Sebelum menyeterika, perhatikan dulu jenis kain apakah tahan panas atau tidak.
- 2) Pada saat menyeterika, sebaiknya dilapisi dengan kain katun atau kertas agar tidak mengkilap atau meninggalkan bekas (belang). untuk hasil yang lebih baik, basahi bahan dengan air pada bagian yang akan diseterika.
- 3) Pada saat menyeterika bagian yang cembung, masukkan bantalan kayu dibawahnya agar bagian tersebut menjai licin sesuai bentuknya. Untuk bagian yang cekung, gunakan bagian ujung seterika untuk mengepres.

Pengepresan sangat berpengaruh terhadap penampilan busana, dengan pengepresan yang baik maka hasil jahitan suatu busana

akan terlihat lebih rapi dan baik jatuhnya. Oleh sebab itu, tiap proses menjahit sebaiknya kampuh dipres dengan rapi.

5. Hiasan Busana

Desain hiasan adalah desain yang berfungsi untuk memperindah suatu benda (Widjiningsih,1982). Menurut Sri Widarwati (2000) desain hiasan busana adalah bagian-bagian dalam bentuk struktur yang tujuannya untuk mempertinggikan keindahan desain strukturnya. Desain hiasan busana dapat berupa kerah, renda, pita, kancing hias, bisban, dan lain-lain. Sedangkan menurut Enny Zuhni Khayati (1998) desain hiasan busana atau garnitur busana adalah segala sesuatu yang dihiaskan pada busana agar busana tersebut nampak lebih indah.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa hiasan busana merupakan suatu bagian busana yang bertujuan untuk memperindah suatu busana sehingga busana tersebut memiliki nilai keindahan yang tinggi.

Dalam penciptaan desain hiasan yang baik, adapun hal yang harus diperhatikan menurut Widjiningsih (1982) antara lain :

- a. Penggunaan hiasan tidak berlebihan, karena akan menutupi keindahan dari busana tersebut, dan hendaknya disesuaikan dengan kesempatan si pemakai.
- b. Letak hiasan harus disesuaikan dengan bentuk. Terutama jika bentuk tubuh si pemakai kurang proporsional, maka ketepatan dalam pemakaian hiasan busana harus diperhatikan guna menutupi bagian yang kurang baik dan menonjolkan bagian yang baik. Latar belakang dapat memberikan efek kesederhanaan terhadap hiasan tersebut.
- c. Pola hiasan harus disesuaikan dengan bendanya.
- d. Hiasan harus disesuaikan dengan desain strukturnya dan sesuai dengan pemeliharaannya.

Berdasarkan penjelasan diatas, penulis menggunakan hiasan payet. Adapun jenis-jenis payet yang digunakan dalam pembuatan busana antara lain :

- a. Payet batang (*hallon*). Payet batang merupakan payet berukuran panjang yang memiliki bentuk seperti tabung atau silinder.
- b. Payet batang patah (*hallon cut*). Berbentuk silinder seperti payet batang, namun bedanya ukuran *hallon cut* cenderung lebih pendek.
- c. Payet manik-manik berupa butiran atau lempengan yng bagian tengahnya memiliki lubang kecil
- d. Payet batu swarovski
Swarovski Crystal adalah kristal dengan cara penggunaan dijahit, dengan ciri tersedia lubang yang didesain khusus pada kristal untuk dijahit.

F. Pergelaran Busana

Kegiatan pergelaran busana biasa disebut dengan istilah *fashion show* merupakan suatu kegiatan yang diselenggarakan oleh perancang mode dengan tujuan menampilkan karya busananya yang dikenakan para model diatas panggung. Menurut Sri Widarwati (2000) tujuan peragaan busana yaitu :

1. Mempromosikan suatu hasil karya atau kreasi busana dari desainer.
2. Sebagai sarana hiburan.
3. Mengumpulkan dana bagi badan sosial.

Pergelaran busana 2019 ini mengangkat tema besar TROMGINE yang memiliki arti peran generasi milenial dalam lingkungan alam dan perkembangan teknologi. Tema TROMGINE mengacu pada *trend fashion* Indonesia 2019/2020 kali ini mengangkat tema *Singularity* yang terkait perubahan zaman. Tema ini mengusung gambaran keadaan yang mengindikasikan beragam pergeseran teknologi dan sikap-sikap yang

menyertainya, dan gambaran masa depan yang masih diraba. Dalam konsep *Singularity* tersebut terdapat unsur pertanyaan, kekhawatiran, optimisme, dan harapan akan apa yang terjadi di masa depan.

Penyelenggaraan pergelaran meliputi tahap persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Pada tahap persiapan yang dilakukan yaitu pembentukan panitia serta pembagian tugas masing-masing yang diperlukan dalam persiapan. Pergelaran busana yang akan dilaksanakan diperkirakan menghabiskan dana yang tidak sedikit. Oleh karena itu panitia gelar busana menggalang dana dari iuran mahasiswa, sponsor, dan dana penjualan tiket.

1. Pengertian Pergelaran Busana

Menurut Sri Widarwati (2000) gelar busana adalah pameran mode busana yang asalnya adalah ingin memamerkan ide-ide hasil rancangan para perancang mode busana. Sedangkan menurut Arifah A. Riyanto (2003) gelar busana adalah kegiatan yang dilakukan oleh para desainer atau pengusaha untuk mempromosikan atau menunjukkan hasil produksinya kepada masyarakat.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pergelaran busana adalah pameran mode busana yang dilakukan oleh desainer untuk memamerkan ide-ide atau gagasan baru yang diharapkan dapat diterima oleh masyarakat dengan tujuan mempromosikan suatu produk busana. Produk-produk busana diperagakan oleh model atau peragawati.

2. Tujuan Penyelenggaran

Adapun tujuan dari sebuah peragaan busana menurut Sri Widarwati (2000) adalah sebagai berikut :

- a. Memberikan hiburan.
- b. Mencari dana untuk kegiatan tertentu.
- c. Untuk tujuan promosi barang dagangan, yaitu meliputi :
 - 1) Barang dagangan berupa ciptaan baru dalam dunia fashion.
 - 2) Barang dagangan berupa hotel, restoran, dan lain-lain.
 - 3) Barang dagangan berupa produk baru.

- 4) Barang dagangan berupa pola-pola jadi dari pabrik pola.
- 5) Barang dagangan berupa alat make-up, perhiasan, dan lain-lain.

Selain tujuan, adapula manfaat yang bisa didapat dari mengadakan peragaan busana antara lain :

- a. Sebagai wahana belajar keorganisasian dalam bentuk kepanitiaan peragaan busana.
- b. Melahirkan desainer-desainer muda yang profesional di bidangnya.
- c. Memperkenalkan sebuah hasil karya perancang busana kepada masyarakat.

Tujuan dari pergeleran busana dengan tema TROMGINE adalah :

- a. Sebagai sarana untuk mempromosikan hasil karya mahasiswa Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- b. Mendidik para mahasiswa Program Studi Teknik Busana baik formal maupun non formal dalam rangka menampilkan kreasinya dan meningkatkan rasa percaya diri.
- c. Mengembangkan dan menyebarluaskan ilmu pengetahuan dan teknologi serta seni untuk meningkatkan taraf kehidupan masyarakat dan memperkaya kebudayaan nasional.

Dalam penyelenggaraan gelar busana dapat dilakukan dengan dua cara yaitu :

- a. Program sponsor

Gelar busana dengan program sponsor adalah penyelenggaraan gelar busana yang dilakukan oleh pihak penyelenggara bekerjasama dengan pihak sponsor, baik sponsor tunggal maupun sponsor bersama. Kelebihan gelar busana ini adalah pihak sponsor dapat ikut serta membantu dalam hal biaya penyelenggaraan gelar busana, dan mendapatkan kontra prestasi. Sedangkan pihak penyelenggara mendapatkan dana tambahan

atau menerima segala bentuk bantuan yang diberikan oleh pihak sponsor.

b. Program Non Sponsor

Gelar busana dengan program non sponsor adalah penyelenggaraan gelar busana yang dilakukan oleh pihak penyelenggara tidak terikat oleh pihak manapun sehingga penyelenggara dapat menentukan segala sesuatunya dengan bebas.

3. Konsep Pergelaran

a. *Style*

Konsep merupakan gambaran, rancangan, proses yang digunakan untuk memahami hal lain. Di dalam pengembangan konsep ini ada faktor-faktor yang harus diingat yaitu :

- 1) Menjabarkan visi dan misi, yaitu untuk apa suatu event diadakan
- 2) Mengenali audiens, yaitu siapakah orang / penonton yang dituju untuk event ini.
- 3) Catat segala kemungkinan, yaitu mencatat segala kemungkinan yang akan terjadi ketika event berlangsung, hal ini berkaitan dengan teknis.

Tempat pertunjukan dapat dilakukan didalam ruangan (*indoor*) atau diluar ruangan (*outdoor*). Kebutuhan tempat dapat disesuaikan dengan bentuk pertunjukan. Jika memang tempat pertunjukan direncanakan untuk menampung penonton yang banyak atau secara massal (bentuk konser), dapat dilakukan di luar ruangan. Sedangkan jika memang penonton dibatasi dengan tiket maupun dengan undangan, pertunjukan dapat dilakukan di dalam ruangan.

b. Tata letak panggung

Didalam buku yang disusun oleh Corinth, Fashion Showmanship (1970: 7), menyatukan ukuran panggung bervariasi

baik dalam ukuran dan tinggi ketika memutuskan pada jenis panggung yang digunakan, perencanaan pertunjukan harus memperhatikan dua point yaitu :

- 1) Waktu bagi model untuk masuk ke area pertunjukan dari ruang ganti hingga pergantian tempat.
- 2) Tinggi, ukuran dan bentuk yang berkaitan dengan ruang dan visibilitas penonton.

Panggung merupakan suatu ruang yang secara mendasar merupakan sarana penentu dalam mencapai tujuan dari sebuah pertunjukan. Jenis dan tempat pertunjukan merupakan salah satu hal penting (Soegeng Toekiyo, 1990: 24). Berdasarkan pengertian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa panggung adalah tempat dalam pertunjukan atau tempat untuk mempertunjukkan sesuatu kepada penonton. Menurut Sujawi Bastomi (1985: 5) menyatakan bahwa tempat dalam pertunjukan atau panggung dibedakan menjadi tiga macam yaitu :

1) Panggung Arena

Panggung ini disajikan pada tempat yang letaknya sama tinggi atau lebih rendah dari penonton. Dalam konsep panggung tersebut penonton duduk melingkari panggung sehingga penonton dapat sangat dekat dengan panggung dan model. Model dapat terlihat dari sisi maka penggunaan set dekorasi berupa bangunan tertutup, vertikal tidak diperbolehkan karena dapat menghalangi pandangan penonton. Bentuk panggungnya yang dikelilingi penonton maka penataan panggung menuntut kreativitasnya untuk mewujudkan set dekorasi yang sesuai dengan tema. Set penataan panggung arena digunakan dalam pertunjukan sirkus, adapun pertunjukan busana yang menggunakan panggung model ini namun masih jarang ditemukan.

2) Panggung Tertutup (*Proscenium*)

Panggung tertutup adalah tempat pertunjukan yang hanya dapat dilihat dari arah depan dan diberi dinding atau bingkai. Bingkai atau gorden inilah yang mengarahkan model dengan penonton yang menyaksikan pertunjukan dengan satu arah. Dengan pemisahan ini maka pergantian tata panggung dapat dilakukan tanpa sepengetahuan penonton. Set penataan panggung tertutup sering pula digunakan dalam pertunjukan drama, namun banyak juga yang menggunakannya dalam pertunjukan busana. Jarak yang sengaja diciptakan untuk memisahkan model dan penonton ini dapat digunakan untuk menyajikan cerita seperti apa adanya. Pemisahan ini dapat membantu efek artistic yang diinginkan.

3) Panggung Terbuka

Panggung terbuka merupakan tata panggung tanpa adanya dinding keliling. Berbagai variasi dapat digunakan untuk memperlihatkan pertunjukan di tempat terbuka (*outdoor*), di dalam ruangan (*indoor*), atau di tempat yang landai dimana penonton berada di area yang lebih bawah dari panggung tersebut. Pada panggung jenis ini paling sering digunakan dalam acara *fashion show* dimana dalam panggung ini terdapat area background dimana model keluar dan masuk, dan penonton dapat lebih jelas melihat busana yang diperagakan oleh model.

Catwalk sangat bervariasi menurut tinggi dan ukurannya, dalam penentuannya perlu mempertimbangkan :

- a) Pemilihan tempat untuk masuk ke area *background* dari ruang ganti (*dressing area*).
- b) Berjalan di *catwalk* sesuai rute.
- c) Tinggi, ukuran dan bentuk sangat berhubungan dengan jarak penglihatan dan pendengaran penonton.

Catwalk dibuat dalam berbagai bentuk, namun bentuk yang umum digunakan yaitu T, I, X, H, Y, U, dan Z. Pada umumnya bentuk T lebih sering digunakan, tujuannya untuk memberikan keluasan pada model untuk berjalan diatas panggung yang arah jalannya tidak tertuju pada satu arah saja.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa panggung merupakan bagian terpenting dalam penyelenggaraan pertunjukan karena merupakan tempat untuk mempertunjukkan sesuatu kepada penonton. Keterkaitan panggung dengan pertunjukan adalah tempat yang digunakan model untuk memperagakan busana.

c. *Lighting*

Didalam pertunjukan dan penataan panggung, hal yang sangat penting dan harus diperhatikan yaitu tata cahaya (*lighting*). *Lighting* adalah unsur atau tata artistik yang paling penting didalam pertunjukan busana, tanpa adanya cahaya maka penonton tidak dapat menyaksikan apapun. Seorang penata cahaya perlu mempelajari pengetahuan dasar dan penataan tata cahaya. Pengetahuan dasar tersebut kemudian diterapkan dan dikembangkan dalam penataan cahaya untuk kepentingan artistik dalam panggung.

Berdasarkan pengertian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa *lighting* adalah penguatan adegan dalam suatu pertunjukan atau pertunjukan yang dapat diciptakan melalui daerah terang dan gelap secara dramatis.

Fungsi dari *lighting* menurut Murgiyanto (1983) tata cahaya atau *lighting* memiliki fungsi antara lain :

- 1) Penerang, dalam pertunjukan tata cahaya memberikan penerangan secara menyeluruh dari area pertunjukan maupun

hanya memberi tekanan cahaya dan tidak secara menyeluruh yang disesuaikan secara dramatik,

- 2) Penciptaan suasana hati atau jiwa yaitu dengan pengaturan cahaya diharapkan dapat menciptakan suasana termasuk ada perasaan atau efek kejiwaan yang diciptakan oleh model,
- 3) Penguatan adegan yaitu menggunakan komposisi dengan cahaya sama dengan menggunakan cahaya sebagai elemen rancangan,
- 4) Kualitas pencahayaan yaitu kualitas cahaya menjadi beberapa bagian penting dalam perencanaan tata cahaya, agar seluruh area pertunjukan dapat tersorot dengan baik.
- 5) Efek khusus dalam pementasan yaitu intensitas cahaya dapat diatur kekuatannya dapat memberikan nuansa tersendiri sesuai dengan tema pertunjukan yaitu TROMGINE.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa fungsi *lighting* yaitu sebagai pendukung pertunjukan.

Didalam pencahayaan dalam pementasan dapat dibagi menjadi lima, yaitu :

- 1) *Front Light* adalah cahaya dari depan panggung sehingga penonton dapat melihat wajah model dengan jelas.
- 2) *Over Head* adalah cahaya dari atas kepala yang mengenai area panggung.
- 3) *Back Light* adalah cahaya dari belakang model agar model tidak terlihat menempel pada *background*.
- 4) *Side Light* adalah cahaya dari samping kiri dan kanan.
- 5) *Cyclorama* adalah cahaya dari atas dan lantai panggung yang memberikan efek suasana. Dan warna tata lampu dalam pertunjukan adalah warna-warna primer seperti merah, biru dan hijau dimana warna tersebut akan ditindih dan menghasilkan warna putih, didalam pertunjukan ini mengambil suasana putih bersih dan modern international stage dengan warna putih

sehingga dengan warna putih sehingga dengan warna putih memberi kesan yang bersih.

Kualitas cahaya menjadi beberapa bagian penting dalam perencanaan tata cahaya, agar seluruh area pertunjukan dapat tersorot dengan baik. Intensitas cahaya dapat diatur kekuatannya sehingga memberikan nuansa tersendiri sesuai dengan tema pertunjukan yaitu TROMGINE. Menurut Adi Model (2009), *lighting* yang baik akan dapat membuat obyek utama tampak menonjol dari obyek-obyek lain di sekitarnya. Cahaya memiliki beberapa karakteristik, yaitu :

- 1) *Standard reflector*, lampu yang hanya dipasang *standard reflector* akan membuat cahaya yang jatuh menjadi sangat keras dan terarah.
- 2) *Softbox*, menghasilkan cahaya yang lembut dan halus.
- 3) *Silver umbrella*, lampu yang dipasang *silver umbrella* memiliki karakteristik yang cukup keras, tapi penyebarannya cukup lebar dan merata.
- 4) *White umbrella*, cahaya dengan *white umbrella* karakteristiknya lebih lembut dibandingkan *silver umbrella*.
- 5) *Transparent umbrella*, hasilnya mirip *softbox*, yaitu cahaya yang halus.
- 6) *Snoot*, cahaya yang dihasilkan karakteristiknya sangat keras dan arah jatuhnya cahaya sangat sempit atau terarah.
- 7) *Honeycomb*, cahaya akan disaring dan menyebabkan lebih halus jatuhnya pada obyek. Arah jatuhnya cukup sempit dan terarah.
- 8) *Beauty dish*, pencahayaan dengan menggunakan *beauty dish* cukup halus dan merata. Arahnya tetap terkonsentrasi tapi penyebarannya luas.
- 9) *Ringflash*, cahaya yang dihasilkan oleh *ringflash* cukup keras dan penyebarannya merata. *Ringflash* juga menghasilkan

gambar yang nyars tidak ada bayangan, karena penyebaran cahaya persis dari tengah.

- 10) *Standard flash* dengan *filter*, cahaya yang jatuh akan berubah warnanya sesuai dengan filter yang digunakan. Biasanya filter digunakan untuk *background* atau *rim light*.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pencahayaan merupakan penerangan secara menyeluruh di area pertunjukan maupun hanya memberi rekaan cahaya.

d. *Background*

Background yang dimaksud ialah latar belakang panggung yang diberi logo tema pertunjukan busana dan logo *sponsorship*. Tujuan dari background adalah untuk meningkatkan produk yang ditampilkan baik dengan pengaturan mencolok *empahasing* barang dengan yang disajikan dan untuk menempatkan logo atau sponsor dan tema suatu pertunjukan. Selain itu, sebagai penutup tempat persiapan model dan pintu masuk model.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa *background* merupakan bagian belakang panggung yang berfungsi selain sebagai tempat menyajikan logo, sponsor, dan tema juga sebagai tempat untuk persiapan para peragawati yang akan tampil.

e. Tata Suara (musik)

Tata suara adalah efek dari suara yang dihasilkan untuk memberi kesan hidup pada suatu pertunjukan. Pemberian musik bertujuan untuk :

- 1) Memperkuat jiwa atau seni yang ada didalam suatu busana.
- 2) Suasana didalam suatu pertunjukan.
- 3) Memberikan pertolongan pada model dalam mengatur langkahnya sesuai dengan tempo lagu serta memeriahkan acara pertunjukan.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa tata suara dapat memberi kesan hidup pada suatu pertunjukan.

4. Proses Penyelenggaraan Pertunjukan

a. Persiapan

Pertunjukan dapat berhasil dengan baik apabila mendapat persiapan yang matang. Untuk dapat mencapai keberhasilan yang optimal maka diperlukan adanya suatu persiapan yang meliputi :

1) Menentukan Tujuan Pertunjukan

Berikut adalah beberapa tujuan pertunjukan :

- a) Memberikan hiburan kepada masyarakat.
- b) Menumbuhkan motivasi untuk berkarya.
- c) Memperingati hari-hari besar.
- d) Melestarikan budaya.
- e) Sebagai sarana apresiasi
- f) Untuk kegiatan amal atau sosial.

2) Fungsi Pertunjukan

Pertunjukan mempunyai fungsi baik secara langsung maupun tidak langsung. Manfaat yang langsung adalah sarana untuk berkreasi diri. Sedangkan manfaat tidak langsung nya adalah untuk mengembangkan dan menambah kehalusan budi pekerti. Fungsi pertunjukan secara umum yaitu :

- a) Sebagai sarana pengembangan bakat.
- b) Sebagai media ekspresi
- c) Sebagai media apresiasi.
- d) Sebagai media komunikasi.

3) Pembentukan Panitia

Dalam menyelenggarakan pertunjukan busana diperlukan suatu organisasi. Organisasi ini dapat diartikan dalam arti statis dan dinamis. Dalam arti statis, organisasi dapat diartikan sebagai wadah. Sedangkan dalam arti dinamis

organisasi dipandang sebagai suatu sistem atau kegiatan yang dilakukan oleh pimpinan untuk merumuskan tujuan, mengadakan pembagian kerja ke dalam, melimpahkan wewenang dan tanggung jawab kepada masing-masing organisasi yang menjadi bawahannya (Ibnu Syamsi, 2004).

Peragaan busana memerlukan sebuah kepanitiaan yang terbagi kedalam beberapa divisi yang memiliki tugas masing-masing. Adapun syarat-syarat pembentukan kepanitiaan agar berjalan dengan baik menurut Ibnu Syamsi (2004) adalah :

- a) Setiap anggota diberi tahu tugas dan kedudukan dalam proses pengambilan keputusan atau dalam pemecahan masalah.
- b) Setiap anggota disadarkan akan keterikatan untuk menjalankan tugasnya dalam kepanitiaan sampai selesai.
- c) Anggota panitia hendaknya dilatih bekerja sama dalam satu proses kegiatan dan memiliki kemahiran mengadakan hubungan antar pribadi yang baik.
- d) Anggota panitia tidak boleh merasakan adanya perbedaan antara atasan dan bawahan tetapi merupakan tim yang sama kedudukannya.
- e) Ketua panitia harus mempunyai jiwa kepemimpinan tinggi yang mampu menggerakkan kerja sama antar anggotanya.
- f) Jadwal dan pembahasan supaya diberitahukan sebelumnya kepada para anggota.
- g) Bantuan dan dukungan hendaknya diberikan oleh pimpinan yang akan mengatur pelaksanaan keputusan yang telah dibuat panitia.
- h) Anggota seharusnya memupuk hubungan yang lebih baik lagi antara satu anggota dengan anggota yang lain.

Pergelaran busana dengan tema TROMGINE ini membentuk panitia dengan jumlah yang cukup banyak dan terbagi dalam banyak sie dengan tugas dan tanggung jawab masing-masing antara lain :

Tabel 1. Susunan Panitia TROMGINE

| |
|-------------------------|
| Ketua I, II, III |
| Sekretaris I, II, III |
| Bendahara I, II, III |
| Sie Acara |
| Sie Sponsor |
| Sie Perlengkapan |
| Sie Make Up |
| Sie Model |
| Sie Publikasi |
| Sie Backstage and Floor |
| Sie Dekorasi |
| Sie Humas |
| Sie Konsumsi |
| Sie Keamanan |
| Sie Dokumentasi |
| Sie Booklet |
| Sie Juri |

Pembentukan panitia tersebut bertujuan untuk mempermudah koordinasi dan meringankan tugas dalam penyelenggaraan pergelaran busana 2019 dengan tema TROMGINE.

Susunan dalam panitia pergelaran meliputi mahasiswa yang memiliki tugas dan fungsi masing-masing sesuai dengan struktur kepanitiaan yang akan dibentuk.

4) Penentuan Tema

Penentuan tema bisa didasarkan pada jenis peristiwa monumental seperti : ulang tahun sekolah, perpisahan sekolah, dan lainnya. Karena tema adalah ide dasar pokok

pergelaran, maka setidaknya sebelum mengadakan pergelaran, perlu adanya analisa latar belakang terjadinya peristiwa yang dapat diangkat menjadi tema dengan persyaratan sebagai berikut :

- a) Aktual
- b) Singkat dan jelas
- c) Waktunya terbatas

5) Pembuatan proposal

Setelah terbentuk tema, kemudian menyusun proposal yang memiliki banyak fungsi seperti : sumber pencarian dana atau sponsor, pemahaman program dan rencana pelaksanaan. Proposal itu sendiri memiliki arti sebagai rencana yang dituliskan dalam bentuk rancangan kerja. Bentuk isi proposal terdiri dari :

- a) Nama kegiatan, yang dimaksud adalah judul atau nama apa yang dipakai dalam pergelaran.
- b) Latar belakang, yaitu dasar apa yang digunakan sehingga program pergelaran tersebut dapat terlaksana.
- c) Dasar pemikiran, yaitu memuat hal surat-surat keputusan atau program yang akan dipakai sebagai dasar acuan dalam kegiatan.
- d) Pelaksanaan, yaitu memuat waktu kapan dilaksanakan hari, tanggal, waktu, dan tempat.
- e) Pelaksana, yaitu memuat susunan kepanitiaan.
- f) Anggaran, yaitu memuat rencana anggaran yang akan digunakan selama pergelaran berlangsung.
- g) Acara, yaitu memuat susunan acara yang akan ditampilkan.
- h) Lain-lain, dapat diisi dengan surat-surat yang mendukung pelaksanaan.

- i) Penutup, berisi kata penutupan dari proposal tersebut. Diakhiri proposal dibubuhi tanda tangan kedua panitia dan instansi.

6) Menyusun Jadwal Pergelaran dan Susunan Acara

Susunan penjadwalan kegiatan pertunjukan, meliputi hal-hal sebagai berikut :

- a) Menyiapkan busana yang akan ditampilkan.
- b) Koordinasi terhadap model atau peragawati.
- c) Mengadakan *General Repetition* atau gladi resik.
- d) Melakukan *checking* akhir terhadap kesiapan pertunjukan baik dari panitia, model serta tempat pertunjukan.
- e) Membuat draft penampilan atau susunan acara.

Apabila penjadwalan pertunjukan telah selesai dibuat, langkah selanjutnya adalah menyusun acara pertunjukan. Untuk membuat susunan acara pertunjukan, harus diketahui dengan jelas tentang :

- 1) Waktu pelaksanaan
- 2) Waktu yang dibutuhkan para model memperagakan busana dan jenis busana yang akan diperagakan.
- 3) Urutan acara dengan penampilan waktu (dalam menit) yang digunakan.

Setelah susunan acara selesai dibuat, kemudian yang diperlukan sebelum waktu pertunjukan adalah menata tempat yang akan digunakan. Penataan ruang melibatkan divisi perlengkapan dan dekorasi bekerja sama dengan anggota-anggota yang lain. Penataan ruang harus memiliki kaidah-kaidah, antara lain:

- 1) Keindahan dan kerapian tempat.
- 2) Kenyamanan dan keamanan, baik untuk peserta, panitia, maupun penonton.
- 3) Nilai artistik yang tinggi

Tempat pertunjukan dapat dilakukan didalam ruangan (*indoor*) ataupun diluar ruangan (*outdoor*). Kebutuhan tempat dapat disesuaikan dengan bentuk pertunjukan. Jika memang tempat pertunjukan direncanakan untuk menampung penonton yang banyak, dapat dilakukan di luar ruangan. Sedangkan jika memang penonton dibatasi dengan tiket atau undangan pertunjukan dilakukan didalam ruangan.

7) Penentuan Anggaran

Menentukan sumber dana dimulai dari iuran anggaran mahasiswa, tiket dan sponsor. Iuran mahasiswa diambil dari iuran wajib dan denda. Dana tiket diambil dari beberapa jumlah kursi yang akan disediakan untuk pertunjukan tersebut. Sedangkan dana sponsor merupakan dana dari beberapa pihak, antara lain :

a) Program Sponsor

Penyelenggaraan pertunjukan busana dilakukan oleh pihak penyelenggara bekerjasama dengan pihak sponsor, baik sponsor tunggal maupun sponsor bersama. Kelebihan program ini adalah pihak sponsor dapat ikut serta membantu dalam hal biaya penyelenggaraan pertunjukan busana dan pihak penyelenggara mendapatkan dana tambahan atau menerima segala bentuk bantuan yang diberikan oleh pihak sponsor.

b) Program Non Sponsor

Penyelenggaraan pertunjukan dilakukan oleh pihak penyelenggara sendiri tanpa kerja sama dengan pihak lain. Keuntungan penyelenggaraan program non sponsor yaitu kita dapat menggunakan bahan tekstil, pemilihan warna, dan lainnya menurut selera pencipta

desain. Keberatannya adalah segala pengeluaran ditanggung oleh pihak penyelenggara.

Dari ketiga sumber dana tersebut, dialokasikan untuk dana sekretaris, publikasi, model, *booklet*, konsumsi, *make up*, *backstage and floor*, acara, sponsor, perlengkapan, juri, dekorasi, dan keamanan.

b. Pelaksanaan

Setelah melakukan persiapan, pertama yang harus dipersiapkan adalah waktu yang dikehendaki untuk melaksanakan pertunjukan. Kedua yaitu menentukan tempat dan menata tempat tersebut. Penataan ruang dan tempat melibatkan sie dekorasi, *backstage and floor* dan dekorasi yang bekerjasama dengan sie yang lain.

Tempat pertunjukan dapat dilakukan di dalam ruangan (*in door*) maupun diluar ruangan (*out door*). Kebutuhan tempat dapat disesuaikan dengan pertunjukan. Jika memang tempat pertunjukan direncanakan untuk menampung penonton yang banyak atau secara massal seperti konser, dapat dilakukan diluar ruangan. Sedangkan jika memang penonton dibatasi dengan adanya tiket maupun dengan undangan pertunjukan dapat dilakukan di dalam ruangan.

c. Ticketing

Tiket adalah sebuah alat tukar sebagai tanda bukti bahwa seseorang sudah membayar untuk menyaksikan sebuah pertunjukan. Dalam proses ticketing ada beberapa cara yaitu pembelian langsung, lewat media sosial, dan *on the spot*.

d. Evaluasi

Setelah berlangsungnya acara tersebut maka perlu diadakan evaluasi. Evaluasi suatu kegiatan merupakan suatu usaha untuk mengukur dan memberikan nilai secara obyektif atas pencapaian hasil pelaksanaan kegiatan yang telah direncanakan sebelumnya. Evaluasi selalu berupaya untuk mempertanyakan efektivitas dan

efisiensi pelaksanaan dari suatu rencana yang telah dibuat. Selain itu, evaluasi dapat diterima oleh seluruh pihak yang terkait.

Tujuan evaluasi dari suatu kegiatan yaitu untuk mengetahui dengan pasti apakah pencapaian hasil, kemajuan, dan kendala yang dijumpai dalam pelaksanaan kegiatan yang akan datang.

Evaluasi merupakan cara untuk membuktikan keberhasilan atau kegagalan dari hasil rencana pelaksanaan pergelaran. Oleh karena itu pengertian evaluasi sering digunakan untuk menunjukkan tahapan siklus pengelolaan kegiatan yang mencakup:

1) Evaluasi Pada Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan, evaluasi sering digunakan untuk memilih dan menentukan skala prioritas dari berbagai alternatif dan kemungkinan cara mencapai tujuan yang telah dirumuskan sebelumnya.

2) Evaluasi Pada Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan, evaluasi digunakan untuk menentukan tingkat kemajuan pelaksanaan kegiatan dibandingkan dengan rencana yang telah dirumuskan sebelumnya.

3) Evaluasi Pada Tahap Pasca Pelaksanaan

Evaluasi ini diarahkan untuk melihat apakah pencapaian kegiatan mampu mengatasi masalah pembangunan yang ingin dipecahkan. evaluasi ini dilakukan setelah kegiatan berakhir untuk menilai efisiensi, efektivitas, maupun manfaat dari kegiatan tersebut.